SOFTWARE TYCOON

AJÁNDÉK TELJES AKCIÓJÁTÉK!

LEGYÉL TE IS JÁTÉKKIADÓ! TERVEZÉSTŐL A KIADÁSIG

+ 3 BONUSZ JÁTÉK:

- STAR WARS: BATTLE FOR YAVIN
- STREET ROAD 3
- TURRICAN 4

UT 2004

teljes guide

PAINKILLER

végigjátszás

UEFA 2004

taktikai lexikon

CD GAMES

2004/3 - JÚNIUS ... RA: 1195 FT

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

VÉGIGJÁTSZÁS CSAK NÁLUNK!

+ INGYENES JÁTÉKOK ÉS KIEGÉSZÍTŐK

12 SZUPER VÉGIGJÁTSZÁS:

- Painkiller
- Pokoli Szomszédok 2
- Perimeter
- UEFA Euro 2004
- CSI: Dark Motives
- Syberia 2
- Hitman Contracts
- Dead Man's Hand
- Singles
- UT 2004
- Rise of Nations: TaP
- CS: Condition Zero

TELJES JÁTÉKOK:

Software Tycoon

Notrium ▪ Streed Road 3

Star Wars: Battle for Yavin

Catan 3D ▪ Ultima IV

Turrican 4

DEMO, VIDEO:

Half-Life 2 ▪ Panzers

Pokoli Szomszédok 2

Air Strike II ▪ Bard's Tale

Star Wars: Battlefront

EXTRA AJÁNLAT:

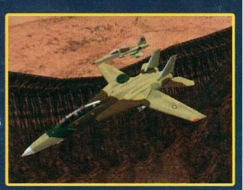
Military Factory

Console Classix

Enemy Detector

Legyen Ön is milliomos

10 teljes utility



Készen állsz az igazi kihívásokra?

Kizárólag az N-Gage™-en:
Kétféle többjátékos mód
• Bluetooth

Kizárólag az N-Gage™-en:
Vezeték nélküli többjátékos mérkőzés
Bluetooth kapcsolaton keresztül

Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

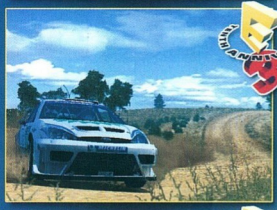
Kizárólag az N-Gage™-en:
Öt többjátékos szint Bluetooth kapcsolaton keresztül

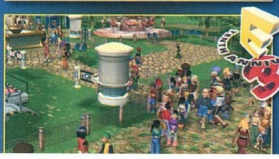
Vezeték nélküli többszereplős játék
Játékok a legismertebb fejlesztőktől
3D-s grafika
Bluetooth
MP3-lejátszó és FM-rádió
Háromsávos mobiltelefon
n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

bárhol
bárkivel

Copyright © 2004 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2004 Gameloft. Minden jog fenntartva. A Gameloft és a Gameloft logó a Gameloft S.A. bejegyzett védjegye. A Ubisoft Entertainment által engedélyezve. A Splinter Cell és Sam Fisher a Ubisoft Entertainment védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. A Rayman®, a Ubisoft és a Ubisoft logó a Ubisoft Entertainment védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játékosnevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. © 2003 MLS. Az MLS, az MLS logó, a Major League Soccer és az MLS team ismertetőjegyei a Major League Soccer LLC tulajdonát képezik. Minden jog fenntartva. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája. Red Faction® –© 2003 THQ Inc. A Red Faction®, a THQ, a THQ Wireless és a vonatkozó logók a THQ Inc. védjegyei vagy bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Fejlesztette a Monkeystone Games Inc. A Monkeystone Games és a vonatkozó logók a Monkeystone Games Inc. védjegyei. Minden jog fenntartva.





HAMAROSAN KAPHATÓ!

DVD MELLÉKLETTEL!

PLAY ZONE EXTRA

HELYSZÍNI BESZÁMOLÓ
A VILÁG LEGNAGYOBB
JÁTÉKKIÁLLÍTÁSÁRÓL
EXKLUZÍV INFORMÁCIÓKKAL
ÉS VIDEÓKKAL!

PC - PLAYSTATION 2
XBOX- GAMECUBE
GBA - N-GAGE

2 AJÁNDÉK ÚJSÁGGAL
ÉS
4 AJÁNDÉK A/2-ES
POSZTERREL!

Sziasztok!

Mielőtt belefognánk a mostani intróba engedjétek meg, hogy megköszönjük a hozzánk érkezett rengeteg választ az előző szám kérdőívére. Jó volt látni, hogy tevékenyen részt szeretnétek venni a lap készítésében, alakításában, ötleteiteket és véleményeteket ezután is meghallgatjuk és összegyűrjuk a mi gondolatainkkal. A rengeteg kérdőív miatt a feldolgozás még folyamatban van, a következő CD Games-ben olvashatjátok a nyertesek neveit, s a többi nyeremény mellett nem 10, hanem 20 eredeti játékszoftvert sorsolunk ki! Még egyszer köszönjük a segítségeteket!!

Most pedig beszéljünk az idei harmadik CD GAMES-ről. Folytatva az előző számnál elkezdett hagyományokat, megpróbáltuk még jobban színesíteni és információkkal telezsúfolni a cikkeket, szerintünk sikerrel. Pozitív visszajelzéseket kaptunk a múltkori szám kissé formabontó kinézetű és tartalmú Colin cikkével kapcsolatban, így most is egy eddig nem érintett területre merészkedtünk el - focis kommentátorunk segítségével, aki az UEFA 2004 rejtelmeibe avatja be a nagyérdeműt. Nagy nevekben persze nincs hiány ebben a számban sem, hisz itt az UT2004, a Painkiller, a Syberia 2, vagy épppenséggel az utolsó pillanatban befutott Harry Potter folytatás. Ez utóbbit egy kicsit igyekeztünk felturbózni, hiszen a CD-n nagy halom extra várja az érdeklődőket.

Változtattunk a teljes játékok rendszerén, ezután nem lesznek már máshol megjelent programok, a CD-inken, friss ropogós teljes játékokkal fogtok találkozni. Elsőnek mindjárt itt a Software Tycoon, mely ugyan nem pályázhat a legjobb grafikájú alkotásra, azonban ha elmélyedtek a játékipar világába, bizonyára kellemes órákat töltötök majd vele.

Továbbra is szeretnénk figyelmetekbe ajánlani a megújult honlapunkat, ahol napi frissítéssel láthatjátok a világ híreit és extra cikkeket, írásokat is találhattok.

Reméljük mostani számunk is elnyeri tetszéseteket, jó szórakozást kívánunk hozzá!

IBDB

TARTALOM

Bemutatók

5 Battlefield 2
6 Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Végigjátszások, Guide-ok

8 Pokoli szomszédok 2
14 Rise of Nations: Throne and Patriots
20 Painkiller

28 Syberia 2
34 Perimeter
44 UEFA EURO 2004
50 Crime Scene Investigation: Dark Motives
56 Unreal Tournament 2004
66 Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Tippek, trükkök

72 Dead Man's Hand
74 Counter Strike: Condition Zero

76 Hitman: Contracts
78 Singles: Flirt up your life

A CD GAMES következő száma 2004 július 23-án fog megjelenni. Teljes játékunk a Sacked! nevű akciójáték lesz, melyben (hasonlóan a Pokoli Szomszédokhoz) minden akörül forog, hogy mennyi csínyt tudunk elkövetni a velünk együtt dolgozó irodai alkalmazottak ellen. Csak annyit mondhatunk... sokat :)

CD GAMES

Kiadja a Cégterv Szolgáltató Bt.
Postacíme: 1325 Bp., Pf. 214
Tel./Fax.: 239-7913, 369-2779
e-mail: cdgames@cdgames.hu

Megrendelhető kizárólag a szerkesztőség postacímén, illetve megvásárolható Budapesten és vidéken a nagyobb számítástechnikai üzletekben.

Megjelenik kéthavonta
Ára: 1195 Ft

Terjeszti a
HIRKER Rt., Lapker Rt.
ISSN 1586-7374

A szerkesztőség címe:
Budapest, XIII. Lehel út 12. I.em/204
Tel./Fax: 239-7913, 369-2779

Félfogadási idő:
Kedd, Csütörtök: 12-17h

Előfizetési díj 1 évre: 5.975 Ft
Előfizetési díj 1/2 évre: 3.190 Ft

Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs-, valamint a CD-ken található anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A CD-ken lévő szoftverek által indirekt módon okozott károkért, a kiadó nem vállal felelősséget!

Címlapon:
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

BATTLEFIELD 2

A fent említett műfaj egyik jeles képviselője a mai napig a több mint másfél éve megjelent Battlefield 1942, mely több kiegészítőt is megélt, rengeteg mod készült hozzá a rajongók által, sőt egy-két hónapja jelent meg Battlefield Vietnam címmel a tulajdonképpeni folytatás, amely máris szép sikereket könyvelhet el. S hogy miért csak „tulajdonképpeni folytatás"? Mert az igazit csak mostanában jelentette be a svéd Digital Illusions, egész pontosan április 20-án tudatták a jó hírt a nagyérdeművel. A Battlefield 2. egyelőre csak munkacím, egyáltalán nem biztos, hogy ilyen néven látjuk majd a boltok polcain. Fontos tudni azt is, hogy bár rokon vonások felfedezhetőek a szintén ezidőtájt bejelentett Battlefield: Modern Combattal, ez a PlayStation 2 tulajokat boldogítja majd. Ha már a hasonlóságok kerültek elő, akkor nézzük ezeket először. A játék(ok) modern környezetben játszódnak és három nagyhatalom közül választhatunk majd: Kína, Egyesült Államok és a frissen megalakult Közel-

Keleti Koalíció. Természetesen mindegyik félnek meglesz a saját kis arzenálja, az amerikaiak például M4, M203, Abrams tank, Apache helikopter és Humvee típusok sokaságával szállnak majd harcba. A legjobban talán az egyik készítő reakciója adja vissza, hogy mennyire komolyan vették ezek lemodellezését, ugyanis amikor megkérdezték tőle, hogy mire lehet számítani fegyverek és járművek terén, a következőt válaszolta: „Kapcsold be a Discovery Channelt, és amit ott látsz, az majd nálunk is elérhető lesz." Hogy a Battlefield 2. csatajelenetei ne legyenek unalmasak, arról a fejlesztők természetesen gondoskodnak. A játék figyeli és alakítja majd a játékosok és járművek arányát, egyszerre akár száz player is részt vehet egy küzdelemben, továbbá több mint harminc különféle járgány is megmutatkozhat majd. A harcszínterek is változatosak lesznek, nem csak az ilyenkor divatos Közel-Kelet jön majd szóba, hanem találkozunk majd erdőségekkel és városi pályákkal egyaránt. Ezek egyébként amellett, hogy rendkívül aprólékosan ki lesznek dolgozva, rombolhatóak is lesznek, tehát destruktív hajlamainkat is egész nyugodtan kiélhetjük majd. A játék vadonat új, teljesen átdolgozott motorra épül, amelyre nagyon is büszkék a készítők. Sokat javul a mesterséges intelligencia, nagyobb felbontású texturák, dinamikus fényhatások és rongybaba fizika lesznek majd a főbb jellemzők. Az új engine az anyagok modellezését is reálisabbá teszi, például a golyók keresztülüthetnek majd bizonyos tárgyakon, felületeken, így a játékosoknak meg kell majd tanulniuk a fedezék és a rejtekhely közti különbséget, hogyha életben akarnak maradni. Mindenképpen említést érdemel még a hang, hiszen ez is kompletten újra lett gyúrva, a különféle fegyverropogásokat és robbanásokat akár 7.1-es surround rendszeren is hallgathatjuk, mintha csak tényleg ott lennénk a csatamezőn. Eleget szóltunk már a külsőségekről, említsük meg, hogy mi újság a belbeccsel. A program itt is kínál újdonságokat, itt van például a Commander mód, melyben madártávlatból, felülről irányíthatjuk majd a katonákat, különféle parancsokat osztogatva. Ez persze úgy érhető el, ha már bizonyos rangot elértünk, ugyanis a játék folyamán folyamatosan fejlődünk és lépdelünk előre a ranglétrán. Ezek jutalmaként nem csak újabb plecsniket kapunk, hanem az előkerülő új fegyverek és járművek is ennek a függvényében jelentkeznek. A már jól ismert egyjátékos mód ezúttal is megmarad, a botokkal kiegészítve, ám erről még túl sokat nem akartak elárulni a fejlesztő srácok. A nagy titkolózás valószínűleg azt jelenti, hogy valami turpisságon törik a fejüket és ezen a téren még számíthatunk meglepetésekre.

A játékot egyébiránt az eredeti svéd gárda készíti, akik az első részt is szállították, a Battlefield Vietnam ugyanis a kanadai divízió munkája volt. A többiek egyrészt más projectekkel voltak elfoglalva (pl. az Xbox-os Rallisport Challenge 2-vel, vagy a Midtown Madness 3 PC-s reinkarnációjával), másrészt már akkor megkezdődtek a Battlefield 2. előkészületei. Az biztos, hogy a Digital Illusions a szívét lelkét kiteszi majd, hiszen ezt már a korábbi részek alkalmával is bizonyították. Mindent bele akarnak tenni, ami a mai modern harcászattal kapcsolatos és el akarnak kápráztatni minket az élethűséggel és a részletességgel. Ugyanakkor nem szeretnék elfelejteni, hogy ez tulajdonképpen egy akció-játék, amely akkor jó, ha nem túlontúl bonyolult és élvezet vele játszani. Azt hiszem a legnagyobb igazság eme utolsó traktusban van, ha sikerül eltalálni a megfelelő egyensúlyt, akkor nyert ügyük lesz.

m_anger

A háborús játékok, azon belül is az FPS-ek hihetetlen népszerűségnek örvendenek manapság, különösen azok, amelyek netes játéklehetőséggel is szolgálnak. Az ezek által kifejtett hatások kapcsán sokféle dolgot el lehetne mondani pro és kontra, ez azonban nem a jelen cikk témája, sokkal inkább a Battlefield 2. nevű szösszenet.

CD Link:

- **Fejlesztő:** Digital Illusions
- **Kiadó:** EA Games
- **Megjelenés:** 2005-I-Negyedév
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** -

LEISURE SUIT LARRY:

MAGNA CUM LAUDE

Igazi unikum volt annakidején a Larry sorozat, hiszen egyedülálló humora mindenkit levett a lábáról. Mindezt a remekül megtervezett főhős és a történet csattanói tettek felejthetetlenné. A kor amelyben ez a játék hódított a kalandjátékok fénykora volt, minden sarkon lehetett találni egy remek adventure-t. Azonban ez a idő lejárt és Larry is eltűnt a színről. Vagy mégsem? Hoppá.... Larry visszatér! De tulajdonképpen nem is Ő... De mégis Ő... „Most mi van?" - kérdezheted joggal. Olvass tovább, és minden kiderül.

- **CD Link:**

- **Fejlesztő:** High Voltage Software
- **Kiadó:** VU Games
- **Megjelenés:** 2004-Október-20
- **Kategória:** Kaland

- **Honlap:** http://www.who-is-larry.com/

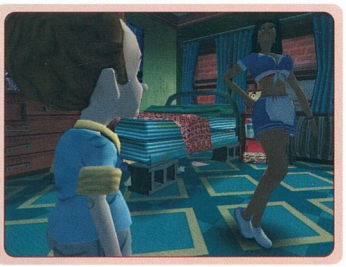
Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy kalandjátéknak nevezett stílus. Rengetegen szerették, akkoriban ez volt a csúcs, hangulatban a mozifilmekhez leg-

közelebbi élményt garantálta. Számtalan remek játék született, ám két kiadó kiemelkedett a többi közül, nevük szinte egyet jelentett akkoriban ezzel a stílussal. Az egyik a Lucasarts volt, a másik pedig a Sierra. Míg az előbbi folyton folyvást új címekkel és történetekkel jelentkezett, az utóbbi inkább a jól bevált sorozatait folytatgatta, újabb és újabb részeket varázsolva a rajongók képernyőire. Az egyik ilyen „jól bevált" név volt a Larry-sorozat, amelyben a kopaszodó, fehér öltönyös, mélynövésű nőcsábász, Larry Laffer kalandjait élhettük át. Hősünk finoman szólva nem volt egy playboy alkat, így csetlése-botlása remek talajt adott a humoros helyzeteknek, arról nem is beszélve, hogy finom erotika is belengte eme játékokat. Nem csoda, hogy a sorozat nagy népszerűségre tett szert, és összesen hét részt élt meg. Vagyis csak hatot, ugyanis a negyedik rész különböző okokból kimaradt. Az egyik legfőbb magyarázat az, hogy Al Lowe a sorozat atyja a harmadik rész után bejelentette, hogy nem lesz negyedik, így később, amikor meggondolta magát, nem kellett önmagát meghazudtolnia, egyből az ötödik következett a sorban.

Ez persze a történetnek is jót tett, hiszen lehetett azon témázgatni, hogy mi is történt a kimaradt epizódban. A Larry játékok grafikája innentől vált igazán komollyá, ugyanis az első három rész még az EGA-s korszakban jelent meg, bár ezeket később újra kiadták feljavított, VGA-ra optimalizált változatokban. A legutolsó rész, a Love For Sail már komoly rajzfilmszerű külsővel örvendeztette meg a rajongókat, ám 1996-os megjelenése után ür keletkezett mind a sorozat, mind a kalandjáték műfaj terén.

Ahogy fejlődött a technika, egyre másra fordultak el a cégek a stílustól. Egyrészt csökkent az érdeklődés, mivel a jobbnál jobb hardverek új lehetőségeket nyitottak más műfajok előtt, így sokan szívesebben választották ezeket az újdonságokat. Viszont ami nem sikeres, az nem hoz pénzt, tehát veszteséges. A mai játékvilág pedig erősen profitorientált, ma már senki nem csinál lelkesedésből játékot (tisztelet a kivételnek, de ők éhen is halnak). Egy kalandjáték fejlesztése ráadásul rendkívül költséges és időigényes mulatság (szinkronszínészek, forgatókönyv, rengeteg megrajzolandó szereplő, tárgy és háttér, stb.), ami a mostanság divatos „nyerjünk minél több pénzt minél hamarabb" típusú kiadói mentalitás mellett nem preferált. Hogy most mégis találkozhatunk régi ismerősünkkel (vagyis nem vele, de erről mindjárt bővebben), az annak köszönhető, hogy a kalandjáték műfaja reneszánszát éli, olyan új sikerek, mint a Longest Journey, a Syberia és az olyan sikeres folytatások, mint a Broken Sword 3 meghozták újból a kedvet egy kis „kockáztatáshoz". Na meg Larry-re gondolva eszünkbe juthat a régi mondás, ami még mindig igaz: „Sex sells!".

A Magna Cum Laude alcímmel ellátott rész több fronton is tartogat érdekességeket, és nagyon sok dolog-



ban eltér a sorozat eddigi tagjaitól. A legelső és talán legfájdalmasabb ezek közül, hogy Al Lowe, akit mindenki csak Larry apukájaként tisztel, nem vesz részt a fejlesztésben, s habár legutóbb már olyan hírek szállingóztak, hogy felvették vele a kapcsolatot, ez hivatalosan még mindig nem lett megerősítve. A készítésért a High Voltage Software nevű csapat felelős, akik idáig főleg konzolokon tevékenykedtek, a nevükhöz fűződik számtalan sportjáték és a Hunter: The Reckoning játékok is. Ha már itt tartunk, akkor meg kell említeni, hogy az új Larry PC mellett konzolokra is kijön. Ez sokakban talán gyanakvást kelt a minőséget illetően, és van is benne valami: azok a játékok, amelyek párhuzamosan készülnek többféle platformra, valahol mindig megsínylik ezt a dolgot. Bízzunk benne, hogy a srácok a High Voltage Softwarenél értik a dolgukat, és nem lesz ilyen irányú problémánk. Egy biztos (ezt már előre leszögezték), hogy az irányítás marad mindenhol a megszokott, vagyis számítógépen a billentyűzet + egér kombó, konzolokon pedig a kontroller. A játék nézőszöge azonban teljesen új lesz. Manapság, amikor PC-k teljesítménye már a felhők felett jár és mindenfelé poligonok röpködnek, már nem biztos, hogy egy hagyományos 2D-s point and click kalandjáték megállná a helyét. Éppen ezért az egész játék teljes 3D-ben fog pompázni, így jobban szemügyre vehetünk majd mindent, akár az utcán szembejövő női dekoltázsokat is. Minderről egyébiránt

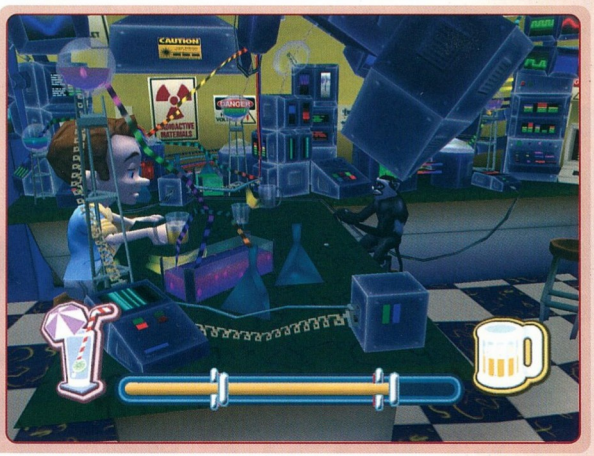
a szintén saját fejlesztésű Atlas engine gondoskodik, és a fejlesztők szerint rendkívül nagy szabadságot biztosít, rengeteg felfedeznivalót találhatunk majd. A játékmenet sem követi teljesen az eddig megszokott vonalat, nem lesz a hagyományos tárgykeresgetés és megfelelő helyen való felhasználás. Inkább úgy működik majd a dolog, hogy szabadon kószálhatunk majd Larry-vel, felfedezhetjük a helyszíneket, beszélhetünk a karakterekkel, bonyodalmakba hozhatjuk hősünket, ám ha találkozunk egy lánnyal, akkor némileg megváltozik a felállás. Ilyenkor egy rakás minijátékban kell majd jeleskednünk. Hogy lássuk miről is van szó, nézzünk meg egy gyors példát. Amikor beszédbe elegyedünk a hölgyeménnyel, akkor alul egy sáv jelenik majd meg, ahol egy spermiummal kell úszkálnunk és a zöld, avagy piros bogyókat begyűjtenünk. A beszélgetés természetesen a teljesítményünk függvényében folyamatosan változik, ha az előbbieket kapjuk el, akkor pozitív fejlemények várhatóak, viszont ha az utóbbiból gyűjtögetünk, akkor hamar befogunk. Természetesen több hasonlóval is találkozunk majd, lesz, hogy a táncparketten kell majd bizonyítanunk, vagy éppen koktélt kell kevernünk. A minijátékok közt is lesz ismerős, például találkozhatunk majd Tapper-, Whack-A-Mole- vagy Dance Dance Revolution-szerű feladatokkal. Ezek egyébként kapcsolódnak is majd egymáshoz, vagyis ha az egyiket sikeresen teljesítettük, akkor jön majd egy másik, ami az előző eredményének következménye lesz.

Az egyik legfontosabb dologról még nem szóltunk: a történetről, azon belül is a főszereplőről. Persze Ő nem is lehet más, mint Larry, csakhogy nem Larry Laffer (epizódszereplőként visszatér az öreg, de inkább a jól megérdemelt pihenését tölti), hanem Larry Lovage, a fiatal unokaöcs, aki azonban szakasztott mása kedvencünknek, csak fiatalabb kiadásban. A kollégiumi éveit tölti az ifiúr, és hasztalan próbálkozik a gyengébbik nemnél. Szerencsére egy bizonyos Swingles című társkereső show érkezik a környékre, amely felnyitja Larry szemét. Úgy gondolja, ha népszerűvé válik a TV műsor által, akkor megnyílik az ajtó a főiskolás lányok paplanja alá. Persze odáig nem egyszerű az út, lesz majd egy-két tennivalónk. Összességében tizenöt csajszinál próbálkozhatunk majd, akik mind teljesen eltérő jellemek. A főhős lecserélését több dolog is indokolta. Egyrészt Larry már kicsit kiöregedett (hiába a videojátékok világában is így működik), ugyanis az elmúlt részek során szinte már mindenféle helyzetbe került, valamint az utolsó rész lezárása után nehéz is lett volna őt újra eladni, mint csetlő-botló kezdőt. Az új karakter számtalan új helyzetet teremt, valamint a cég nem titkolt szándéka, hogy a fiatalabbak körében is népszerű legyen a játék. Így talán ők is nagyobb kedvvel ülnek majd le játszani, hiszen nekik minden bizonnyal kimaradtak az előző részek, most legalább tiszta lappal indul mindenki. Persze ez a fiatalítás nem azt jelenti, hogy a sorozat elveszíti pikáns mivoltát, sőt! Mindenféle pucérkodás és altáji humorok megtalálhatóak lesznek a játékban, persze csak módjával, hiszen az sem jó, hogy ha átesnek a ló másik oldalára, és „csak felnőtteknek" besorolást kapna. Az sem titok, hogy egy jó adag ötlet az Amerikai pite vagy a Keresd a nőt! típusú filmekből jött, ugyanis az utóbbi időben ezek meghatározó sikerek voltak, ez által is próbálnak a már említett fiatalabb generáció kedvében járni.

Bár a játék csak őszre van kiírva, a marketing-gépezet már beindult. A szokásos képanyag- és videó-adagolás mellett azonban ötletes módját választották a cég PR-osai a játék promotálásának: megpróbálnak már jó előre kultuszt teremteni az egyes karakterek köré. Korábban ez Japánban volt nagy divat, például a Ridge Racer játékok renderelt házi-asszonyai arrafelé olyannyira népszerűek, mintha hús-vér, élő emberek lennének. Külön rajongói klubjuk van, ahová olyan emberek tartoznak, akik fejből nyomják az adott hölgy kedvenc ételét, italát és a többi személyes adatot. A Magna Cum Laude-ben szereplő lányokkal is valami ilyesmit próbálnak most útjára indítani, idáig már két hölgyemény kapott publicitást, egyikük Sally Mae Beauregard, a szőke és dúskeblű tehenészlány, másikuk Analisa Gambozinni egy olasz nemzetiségű és vérmérsékletű bombázó. A csajokról minden adat elérhető, születési adatoktól kezdve a méreteken át a szokásos „mit szeret és mit nem"-ig. Extra adalékként lenge öltözetű naptárképek is forgalomban vannak, valamint igazi sztárokhoz méltóan interjú is készült a virtuális híresség ekkel.

Mint látható, ez a Larry már nem az a Larry, az elmúlt nyolc évben sok minden megváltozott. Úgy gondolom, ez önmagában nem is baj, hiszen kell a változás, a többi kalandjátéknál is szépen begyűrűztek a grafikai és egyéb újítások, mégis sikeresek lettek a játékosok körében. A legfontosabb, amire a High Voltage Software-nek ügyelnie kell, az a hangulat, ugyanis hiába az új karakter, hiába az új megközelítés: ez egy Larry-játék lesz, méltónak kell tehát maradnia a hagyományokhoz. Mi szorítunk nekik, már csak a saját érdekünkben is, hiszen ha összejön a dolog, akkor egyrészt egy jót játszhatunk, másrészt további jó példát statuál, hogy igenis van még ebben a műfajban szufla.

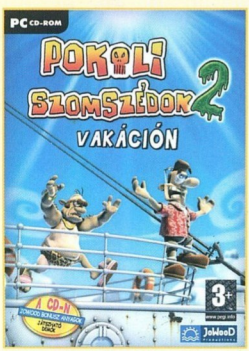
m_anger



POKOLI SZOMSZÉDOK 2

Újra indul a forgatás! Woody, a népszerű valóságshow bajkeverője ismét szerencsétlen szomszédja nyomába ered, hogy ahol csak lehet, borsot törjön az orra alá… A JoWooD szép sikert aratott, nehezen bekategorizálható játékának jó ideje beharangozott folytatása végre megérkezett, ráadásul már magyarul is elérhető. Felvétel… tessék!

- **CD Link:** Demo, Trainer, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Jowood
- **Kiadó:** Jowood
- **Megjelenés:** 2004-Május
- **Kategória:** Stratégia
- **Honlap:** http://www.neighbors-from-hell.com/



Az irányításról, egyebekről sokat nem kell beszélnem, hiszen az első epizód egyben az oktatópálya is, és egyszerű a játék kezelése, mint a facsipesz. Az első rész ismerőinek viszont nem árt megjegyezni, hogy nincs már jobb gombos osonás, az alvó ellenség mellett simán átsétálhatunk, míg tart a sziesztája. A kutyust, mint akadályt most a végre személyesen megjelenő anyuci helyettesíti, rajta és áldozatunkon kívül még két NPC van, egy Olga nevű szörnyű trampli, akire szomszédunk szemet vetett (váljék egészségére), és annak kisfia, ők azonban barátok, nyugodtan tevékenykedhetünk jelenlétükben. Van azonban újdonság is, egy kis minijáték, melyben egy céltábla közepén kell tartanunk egy folyamatosan mozgó tárgyat - elég aljas feladat!

A struktúra egyébként ugyanaz: minden pályán megadott trükköt hajthatunk végre, ha a minimális menynyiséget ledaráljuk, továbblépnetünk. A szomszéd ha baj éri mindig ideges lesz, ennek mértékét baloldalt láthatjuk, ha sikerül olyan aljasság-koreográfiát felépíteni, hogy ezek egymást fokozzák, és a végén emberünk agyát elönti a gőz (a kis vonatsíp megszólal), elnyerhetjük a kasszasikert jelentő aranyszobrocskát. A leírás ennek elérését mutatja be, azaz az általam ideálisnak talált, a legtöbb pontot érő eljárást. Épp ezért, összehasonlítási alapnak feltüntettem a saját maximális pontszámomat is, a leírásban pedig megszámoztam a trükköket. Még valami: javaslom kikapcsolni a beállításoknál a szomszédot követő „kandi kamerát", hiszen így gyorsabban dolgozhatunk - ám lesz egy pont, ahol érdemes ezt visszaállítani, erre a megfelelő helyen még mesélek. Most vágjunk bele a történetbe, irány egy világ körüli hajóút, eredjünk mit sem sejtő áldozatunk nyomába!

1. EPIZÓD: MINDENKI A FEDÉLZETRE!

(trükkök száma: 4, minimum gázsi: 3, saját rekord: 13870)
Az oktatás végeztével egyetlen trükk maradt: menj a felső fedélzetre, a bal sarokban vizsgáld meg a spagettis fazekat, és az ebből kinyert szószt pakold be a fogason lógó kapitányi sapkába. Teljes siker!

(Megjegyzés: ha megfelelő tempóban hajtod végre a feladatokat, sikerülhet elnyerni az aranyszobrot!)

2. EPIZÓD: AZ ORVTÁMADÁS

(trükkök száma: 5, minimum gázsi: 3, saját rekord: 16556)
Guberáld ki a kukából a cápauszonyt, majd siess le Olgéákhoz. Kapj fel egy marék hínárt, gyűjtsd be a fűrészhal fejét, és a lépcső mellől a homokozó vödröt. Ezzel menj fel, irány az akvárium, a vödörrel halászd ki az angolnát, „akit" rögtön el is engedhetsz a tóban (#1), és ha már itt vagy, a fűrészhallal megfaraghatod a hídkorlátot is (#2), sőt még arra is lesz időd, hogy a tó mellől letépj egy szép szál bambuszrudat. Gyorsan le újra a jóasszonyhoz, a rúddal a kiscsóka melletti lyukból piszkálj ki egy rákot. Nagyjából ekkor fog a szomszéd beleesni a tóba, úgyhogy rohanj a pihenőhelyére, a rákot tedd be a hűtődobozba (#3), a gereblyét húzd ki a földből, majd borítsd be hínárral (#4). Vissza a gyerekhez, szereld rá a cápauszonyt a játék tengeralattjáróra (#5), és gyönyörködj művedben.

3. EPIZÓD: DOLGOS KEZEK

(trükkök száma: 5, minimum gázsi: 3, saját rekord: 15831)
A magas pontszámért kockáztatnod kell, minden az időzítésen múlik. Menj fel, vedd ki a szerszámtartóból a villáskulcsot. Séta le, és körbe fel, kapj fel egy ágyúgolyót jobbról. Most kell sietni! Rohanj le, és egyenesen a bal-

szélre. A csavarkulccsal szereld meg a biciklit (#1), majd tedd az ágyúgolyót a dinnyék közé (#2). Ne félj: mire végzel, a szomszéd kábé a lépcső felén jár, épp annyi időd lesz, hogy átcsusszanj Olga nénihez. Ha már itt vagy, kutasd át a táskáját, találsz benne egy harisnyát. Vedd fel a pultról a csiliszószt, rohanj fel a generátorhoz (ott van az ágyúgolyók mellett), és preparáld ki a harisnyával (#3). Kapd fel a gép mellől az olajoskannát, és ismét kerülj egyet, le, balra, majd ha tiszta a pálya, fel. A szósszal kend be a vécépapírt (#4, aú…), és olajozd meg jól a rizstároló kallantyúját (#5). Szép munka!

4. EPIZÓD: GONGSZÓRA, TAPSRA…

(trükkök száma: 6, minimum gázsi: 4, saját rekord: 16403)
A játékautomatából halászd ki a kismackót, majd menj jobbra, add ezt oda Olga kisfiának - cserébe kapsz egy konfettiszórót -, kapj fel egy téglát és a bonszainyíró ollót. Séta le, a kis „kiállítóhely" mellől vedd fel az üres rizsestálat. Irány balra és fel, a gong melletti

trutyiból meríts egy adagot a tállal, majd le, kend be ezzel a riksa rúdját (#1), a karatézóhelyre pakold be a téglát (#2), és kapd fel a napernyő nyelét. Ezt rögtön szereld is fel a gongütő nyelére (#3), a konfettirudat helyezd el a Hot Dogok közé (#4), végül menj le, vágd el a jádekő nyakéket az olloval (#5), és kend be trutyival a vázát (#6). A lavina beindul…

5. EPIZÓD: PING-PONG-FUCIUSZ

(trükkök száma: 5, minimum gázsi: 3, saját rekord: 15932)

Ismét a mesteri időzítésé a főszerep. Siess jobbra, a hid elől szedd fel a kalapácsot és a szögeket, ezekkel rohanj balra és le, és fixáld a vízisít a stéghez (#1), majd gyorsan kapj ki egy petárdát a kis dobozból és iziben fel a lépcsőn (igen szoros!). Itt ügyesen halássz ki egy tojást a kacsa alól, majd át jobbra, a nagy faládát átkutatva vegyél ki egy biciklibelsőt, aztán rohanás balra. A gumit tedd be az angolnák közé (#2), kapd fel a pultról a vaksi szakács szemüvegét, ezerrel át jobbra, használd előbb a petárdát a hátsó oroszlánszobron, majd ezen az okulárt, a műemlékrombolás után máris tiéd egy kőfej. Séta le, a vasmacskát megvizslatva máris tiéd egy kötél, ezzel futás balra, szereld rá a rakétákra (#3), a kiskölyök homokszobrát preparáld meg az oroszlánfejjel (#4), aztán ahogy tudsz, gyorsan el jobbra. Már csak egy feladat maradt: tedd a tojást a pingpongasztalra (#5), és felsétálva a lépcsőn élvezd ki munkád gyümölcsét!

6. EPIZÓD: TELIBE TRAFÁLVA

(trükkök száma: 6, minimum gázsi: 4, saját rekord: 15910)

Ismét egy kis oktatás következik, hiszen bemutatkozik mamuska drága. A megfelelő pontszám érdekében igyekezz minél gyorsabban ügykódni (rottyantópárna felkapása, elhelyezése a vánkosok közé, elbújás a kürtőben). Innen tiéd a pálya.

Mássz ki a búvóhelyről - ismét gyorsnak kell lenni! Amint a szomszéd lesétál, menj balra, kapd fel a bolhás kutyapokrócot (vele együtt tiéd a játéknyuszi is), majd ügyesen juss hozzá egy kis protkóragasztóhoz az automatából. Irány az alsó fedélzet, majd jobbra Olgához, a súlyzón lévő törölközőt cseréld le a pokróccal, és gyorsan fel a lépcsőn (húzós!). A ragasztóval preparáld meg a dinamitos dobozt, majd foglald el helyed ismét a kürtőben. Amint a jóember meglátogatja anyucit, mássz ki és le a kövér dámához sporttáskát vizsgálni, jutalmad egy gumiszalag. Ezzel irány balra, a lépcső jobboldalának támasztott szigonyra szereld rá, majd a nyuszit helyezd el a balszélen lévő kilövőszerkezeten. Nincs más dolgod, mint visszatérni a pufók hölgyhöz, és végignézni az éremzáport.

7. EPIZÓD - MAMUCI KEDVENCE

(trükkök száma: 7, minimum gázsi: 5, saját rekord: 16697)

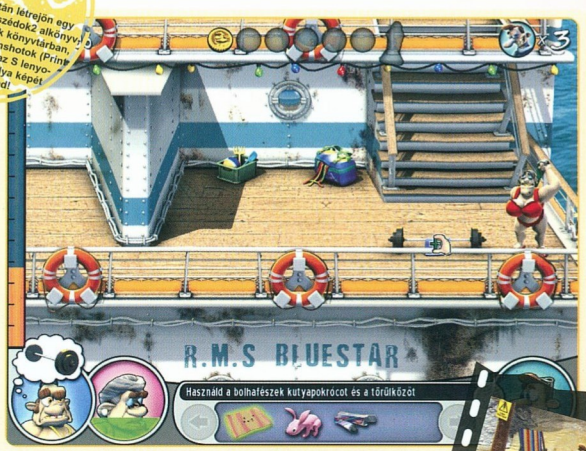
Érdekes pálya, egy trükköt kétszer is el kell sütni. A jobb alsó csücsökből indulsz, rögtön gyűjtsd be a vízpartról a tengeri sünt, a hátul támaszkodó két motorról a pedált és a lengéscsillapító rugót. Séta balra, csend el a szomszéd piásüvegét. Ha igaz, ekkor mamus a víz alatt bugyog, menj fel, szereld az ugródeszka alá a rugót (#1), majd gyorsan vissza le a lépcsőn. Várd meg, míg anyu elalszik, fia pedig Olgának turbékol, és siess fel majd jobbra, a bárba. Add a csaposnak az üveget, amint lefejeli a pultot, kapd fel a jegesvödröt, és a kertigrillt megvizsgálva tedd zsebre a csipeszt. Ha minden jól megy, a nagyság ismét a medence alján dekkol, gyorsan menj oda, és a jobb hátsó sarokban lévő csapnál töltsd meg a vödröt, amelyet azonmód használhatsz is az elefánttal (azaz lerakod elé, #2). Sétálj le a lépcsőn, a csipesszel ügyeskedj ki egy rákot a lyukból, „öt" rögtön illeszd be az odúja melletti tengeri kagylóba (#3), majd gyorsan hálássz ki még egy ollós állatot. Ezt a példányt balra, a homokvár árkába helyezd el (#4), és ha már ott vagy, tedd rá a tengeri sünt a szomszéd strandlepedőjére (#5).

Mami ismét bálnát játszik, menj fel, a pedált használd a napellenző csigáján (#6), majd vissza a lépcsőre. Ha a jóasszony elszenderült, séta fel, kapd fel a felelőtlenül otthagyott rugót, és ismét szereld rá a trambulinra (#7). Sétálj át a bárba, koktélt kortyolgatva nézheted végig a műsor hátralévő részét.

8. EPIZÓD - A FELHŐK FELETT

(trükkök száma: 7, minimum gázsi: 5, saját rekord: 17336)

Jó időzítés mindenek felett! Kapd fel a falnak támasztott ásót és a tálból egy lufit, majd nyomás balra, hátul a vízcsap és az oszlop között egérlyuk, halássz ki egy rágcsálót. Ekkor szomszédod épp lefelé tart a lépcsőn, úgy hogy futás jobbra, applikáld az ásót a libikókára (#1), a lufit pedig tömd be a kígyóbűvölő furulyájába (#2). Állj a jobboldali lépcsőhöz, amint anyuka eléri a fémrakást, már is indulhatsz lefelé. Engedd szabadon a kutyust, végy fel egy szöges hengert a kupacból, a tábla alól a krétát és szivacsot, a kidőlt vilanyoszlopról egy drótot, fektesd el a fülke melletti gereblyét (#3), végül a lépcsőtől balra lévő kőkupacnál használd az egeret, a jutalom egy kígyó lesz. (Mindezt meg tudod tenni, míg a nagysága öltözik, amikor Woody azt mondja egy tárgy felvételénél, hogy „aha!", már kattinthatsz a következőre). A sok kincscsel menj balra, majd fel, és vadássz le egy újabb egeret, ez-



TUDTAD-E?

A játék indulása után létrejön egy Jowood/PokoliSzomszédok2 alkönyvtár a Dokumentumok könyvtárban, ide kerülnek a screenshotok (Print Screen gomb), de az S lenyomására a teljes pálya képe is elmenthető!

után ismét le. A cincivel ijeszd el az elefántot, most használhatod a szivacsot-krétát a biztonsági vonalon (#4), majd a szöges hengert illeszd be a cipőpucoló gépbe (#5). Siess fel a lépcsőn, a kígyót pakold be az adományos tálba (#6), a drótot pedig használd a vízcsap melletti biztosítékos dobozon (#7).

a virág a készletedben, klikkelj a földön. Woody elindul, válaszd ki a csokrot, és katt a

Sétálj jobbra a középső szakaszba, itt kivárhatod a kasszasiker betetőzését.

9. EPIZÓD - ISMERETSZOMJ

(trükkök száma: 7, minimum gázsi: 5, saját rekord: 17831)

Az igazán tökéletes produkcióhoz kegyetlen pontos melóra van szükség, ezért kissé részletesebben írom le a teendőket. Amint tiéd a pálya, kapd fel Woody mögül a benzineskannát, vele együtt tiéd egy doboz gyufa is. Válaszd ki a nálad lévő bicskát, és állítsd a kurzort a bal felső sarokban, a falnál lévő virágokra. Amint a szomszéd eléri a lépcső tetejénél lévő kormos lyukat, kattints! Ha igaz, így pont elkerüli egymást a két ellenfél. Most svenkelj le a jobb alsó sarokban álló szent tehénhez, és amint megjelenik jámbor patáson. Az akció eredménye egy szép tehénlepény. Az „aha" elhangzásakor indulj el jobbra, válaszd ki a trutyit, és használd a fagylaltgépen (#1). Közben már helyezd a kurzort a jobbszélen lévő pulton sorakozó tűzálló bugyikra, kattints, az „ahánál" újabb klikk, ezúttal a fújtatókon, és amint az is megvan, rohanás a tehénhez. Iszonyatos pengeél, de meg lehet csinálni.

No, a tehénnél tartunk, most már picit lazább a dolog. Használd a bicskát a kérődzőn (#2), a lépcsőn felmászva pedig a benzineskannát a kormos lyukon (#3). Gyorsan jobbra, a középső szakaszba, a gyufával robbantsd be a lábtörlő melletti aknát (#4), ezután tovább jobbra. A fújtatóval ügyesen izzítsd be a parazsat (#5), az azbesztbugyival markolj ki egy kicsit ebből, majd a maradék benzint loccsantsd az izzó szőnyeg végében lévő vizestálba (#6). Várd meg itt, míg a szomszéd belép a templomba, a parazsat művészileg halmozd lábszagú papucsába (#7), ezután a kosárba bújva gyönyörködj művedben.

10. EPIZÓD - HOLTPONTON

(trükkök száma: 8, minimum gázsi: 6, saját rekord: 17402)

Ismét eljátsszuk ugyanazt a trükköt kétszer, hiába, a jóember soha nem tanul... Kezdésnek kapj fel egy tengeri sünt, dekkolj, amíg a szomszéd felrohan a mamához, ekkor irány balra, vedd ki a vízből a krikettütőt, és vágd zsebre a napolajat. Várd meg, míg Olga bemegy tusolni, ekkor nyúld le hatalmas melltartóját, rá már nem lesz gond. Ismét álldogálás következik - ha kövér úr befejezte a turbánpróbát, sétálj oda, és helyezd el a tengeri sünt a fejfedők között (#1). Hasznos jószág a kis tüskés állat, úgyhogy halássz is ki egy újabbat. Amint a szomszéd visszasétál a mamushoz, használd az ütőt az elefánton (Woody bekészíti neki, #2), majd kombináld az imádott trampli vörös didifixét a görögdinnyékkel. A szobor alatti adománytálból nyerd ki a cupákot, most kell időzíteni - míg a nyanya horkol, kapd fel a medence mellől a merítőhálót, aztán rohanás jobbra, mielőtt felébred. Amint a szomszéd feleszmél az alvásból, és elrohan anyucihoz, jön a második etap.

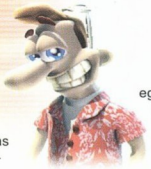
Helyezd el nyugágyán a tengeri sünt (#3), majd a melltartó-parittyával kínáld meg a lámpát (#4). A villanyoszlopon lóg egy szerszámos öv, szép ügyesen halászd le a merítőhálóval. A jutalmad egy fogó, ezzel szereld meg a lépcső melletti jókora cső szelepét (#5). A medence leürül, a tócsában pedig ott hever egy kedves kis polip. Vedd fel, és azon melegében őt is nyomd be az egyik turbánba (#6).

Ördögi vigyorral nézd végig, ahogy az elefánt eljátszik a blökivel, ha tiszta a terep, menj fel, amint a mamó ismét elszunnyad, add a csontot a meggyötört kutyusnak (#7), és kend be az ugródeszkát a napolajjal (#8). Ezzel kész a művünk, már csak el kell kerülnöd jobbra, lent, majd balra a szomszédot. Jó mulatást!

11. EPIZÓD - EMBER A VÍZBEN!!!

(trükkök száma: 8, minimum gázsi: 5, saját rekord: 18363)

Ismét pokoli időzítést kell bevetni a siker érdekében, de ettől szép a játék. Indulásnak vizsgáld meg a Woody háta mögötti bal oldali ajtót, ez a vécé, találsz benne némi citromos fertőtlenítő tablettát. Ezután svenkelj le koppanóig, hogy a kabint lásd, és vizsgáld meg a komódot (egy érme), a képet (egy görbe szög) és az éjjeliszekrényen a tálat (kolbász). Kincseiddel állj a felső fedélzetre vezető jobboldali lépcső aljába. Most kell figyelni!



Készítsd a kurzort a tűzoltó készülék fölé, amint a mama átér erre a térfélre és a nyugágya felé fordul, klikk. Máris állj a kolbászra és add a kutyusnak, majd kurzor a táskára, és amint lehet, kutasd ki, találsz egy bütykereszelőt. Közben válaszd ki a tablettákat, nyomás balra, és klikk a telefon alatti pasztillás tálra (#1). Reszelő a kézbe, dolgozd meg a két jelzőtáblát a vécék között (megcseréled őket, #2), majd a görbe szöget applikáld rá a játék pecabotra (#3), és tűz le a lépcsőn. Mondom, nagyon húzós a dolog, de meg lehet csinálni.

TUDTAD-E?

Az említett könyvtárban találsz egy gameoptions.xml nevű fájlt. Ezt szerkesztheted, a "capture fps="0"" értékét 25-re változtatva rögzítheted saját pályamegoldó videódat! (Vigyázz, több száz megabájt lesz!)

Odalent vegyél kézbe egy sűrítettlevegős palackot, és amint a mamó visszaindul, máris klikk vele a kiscsóka trombitáján (#4), aztán gyorsan ismét le. Vágj zsebre egy újabb palackot, és ügyesen szereld meg a mentőcsónakot a reszelővel (#5), minél gyorsabban! Ha kész, futás balra, a sűrített levegőt illeszd a mentőmellényre (#6), a tűzoltó készülékkel preparáld meg a búvárszerkót (#7). Ha van időd, helyezkedj el a csónak mögötti nyugágyban, ha nincs, várd meg itt, míg a szomszéd eltűnik a habok felé. Ekkor odafent a mamus épp ribilliózik, amikor visszaindul neked azonnal meg kell támadnod a telefont az érmével (#8), majd visszarohanni alulra, és a nyugágyban elhelyezkedve learatni a bosszú édes gyümölcsét.

12. EPIZÓD - EKSÖN!

(trükkök száma: 9, minimum gázsi: 7, saját rekord: 18756)

Keményedik a helyzet, no de hát most már rutinos kell, hogy légy a kiszámított akciókban. Indulásnak vizsgáld meg a Woody előtt sütkérező csontvázat, egy rozsdás tőr a jutalom. Menj át a baloldalra, majd fel, gyorsan rejtőzz el a középső/bal szakasz kapuja mellett álló üreges szoborban. Helyezd a praclit a felső részen heverő feszítővasra, és amint a szomszéd kisétál a képből, máris klikk. Míg Woody begyűjti a szerszámod, Te máris állítsd a kurzort az előző rejtekhelye melletti fészekre, klikk, majd a rubinttal zsebedben gyorsan be a szoborba, mert jön anyuci.

Ha a nagysád eltűnt, támadd meg a feszítővassal a lógó korbács alatti kőlapot (#1, nincs sok időd!), a jutalom egy érme és egy újabb rubin. Rohanj a felső szintre, és mindkét drágakövet helyezd az azték trónusba (#2, #3). A jobb oldalon egy kőkorong bukkan fel és forog, mint fenőkő, élezd meg rajta a tőrt, aztán irány a kapu, törj le egy csó kukoricát a baloldaláról. Vissza le egyet, az éles vágóeszközzel preparáld meg a korbácsot (#4), gyűjts be némi gyantát (a kaputól jobbra), és iziben bújás be a szoborba, mielőtt a szomszéd meglepne.

Amint a jóember elcsattog, menj le a partra. Kínáld meg a papagájt a kukoricával (#5), és dobd be az érmét a stégen lévő szerkezetbe (#6), ezzel eloldod a csónakot. Irány balra, a feszítővassal ess neki a lépcső jobb oldalán lévő bányabejáratnak, találsz egy rúd dinamitot. A gyantával dolgozd meg a lépcsőtől balra árválkodó rózsaszín elektromos rodeóbikát (#7), aztán helyezkedj el a lépcső aljában, meg kell várni a mamust.

Ha a jóasszony elhúzta a csíkot, sűrű, gyors tettek következnek. Amikor a kőlapokhoz ér, már mehetsz is felfelé. Kapd fel balról a festéket, a dinamit rudat helyezd el a jobb felső sarokban lévő szivarosdobozban (#7), majd fesd be vörösre a padot (#8), aztán rohanás le, ugorj fejest a bánya előtti csillébe, itt végigélvezheted a műsort, érdemes!

13. EPIZÓD - A FALÁNK FALÓ

(trükkök száma: 9, minimum gázsi: 7, saját rekord: 18786)

A pálya kissé trükkös, ugyanis egy tárgyhoz egy aljasság lezajlása után tudsz hozzájutni, ezért különösen fontos a helyes sorrend, és persze megint lesz némi kiszámított szitu, hogy örülj.

Az első kört egy lendülettel, megtorpanás nélkül kell lezavarnod. Woody háta mögött egy cementes zsák kelleti magát, markolj bele jól. Kocogj le a lépcsőn, jobbra csilipaprika-bokor, szakíts egy szép példányt. Gyorsan balra, gyűjtsd be a piranha csontváz fejét, mellőle a vödörből egy csirkecombot, és a csontváz mellől a tequilát. Nagyjából ekkorra szabad a felső pálya, menj fel, és balra hátul, a vízzel telt vályúnál használd a cementet a lábfürdőn (#1). Jobbra az etető mellett árválkodik egy befőttesüveg, vedd magadhoz. Mamuska ekkortájt lemászik a képből, szabad az út jobbra és fel, a trón előterében hever a szobor keze, vágd zsebre, és szakíts némi virágot (a bejárattól jobbra). Ha igaz, ismét tiszta a pálya, menj le és balra a bikához, szórd az illatos növényzetet az etetővályúba (#2). Nagyjából ekkor bóklászik fel mamóka a trónushoz. Irány jobbra!

Etesd meg a húsevő növényt a csirkecombbal (#3), a látványos növekedés vé-

gén told be a kis szépségbe a piranha fejét (#4), igazán bájos látvány. Ha már itt vagy, gyorsan teríts meg hátul, a kaputól jobbra levő asztalon, némi paprikával és agavépálinkával feldobva az ízeket (#5, #6). Most kell figyelni!

14. EPIZÓD - CSAK NYUGI!

(trükkök száma: 6, minimum gázsi: 4, saját rekord: 15055)

Természetesen az utolsó feladat a leghúzósabb, de végtelen rutinunk mindent legyőz. A sorrend szigorúan kötött, mivel a feladatok egymásra épülnek, és be fogunk vetni egy olyan trükköt is, ami már-már csalásszagú, de ennek ellenére teljesen legális. Fogjunk hozzá!

Menj le a strandra Olgához, és egyszerre figyelj balra és felfelé! Anyuci ugyanis a partra tart, a szomszéd pedig lassan elindul felfelé, neked a bal oldali részbe kell átpattannod akkor, amikor mindkét ellenfeled eléri a maga lépcsőjét, a férfiú felfelé, anyuka lefelé. Szoros...

Most már kicsit simább a pálya. Balra egy kiszáradt fatörzs heverészik a homokban, szorgos termeszek masíroznak rajta, gyűjts be egy adagot belőlük a befőttesüvegbe. A szobor kezével szereld meg a rodeóbika vezérlőpultjának kallantyúját

Várd meg, míg a szomszéd felmegy a lépcsőn, menj balra, kapd fel a szőnyeget, és vissza jobbra, terítsd rá a nyitott raktércsapóajtóra (#1). Vissza balra, vegyél ki egy jelzőrakétát a dobozból. Várd meg, míg fent a jóember átér a jobb oldalra, és helyezkedj el a cső közelébe. Amint embered elindul lefelé, máris pattanj át, a vörös dobozban lévő jelzőpisztolyt tárazd be a rakétával (#2), vegyél fel a doboz alól egy éles üvegcserepet, a lábtörlőt megvizsgálva egy PIN-kódot, és a vígan horkoló anyuka táskájából némi altatószert. Vedd kézbe az üvegdarabot, és állj készenlétbe a lépcső tetején. Áldozatod épp kikászálódik a raktérből, és elindul balra. Ebben a pillanatban klikk a

(#7), majd irány jobbra, helyezd el a hangyás üveget a csónakban lévő piknikkosárba (#8). Vissza balra, picit mozizunk.

A kövér bácsit ekkortájt fogja megkínálni a dühös bika, az akció következtében leesik egy méhkas. Amint emberünk ellibeg jobbra, menj fel, és gyűjtsd be a zizegő állatkákat, és visszasétálva ügyesen tömd ki velük az ütőjáték (pinata) bábuját (#9). Mássz be a csillébe, és élvezd ki a teljes sikert!

Kövesd a szomszédot az útján, azaz amint ő elindul jobbra, te menj fel, elhelyezkedve a csőnél, rajtpozícióban. Most tessék figyelni! Nyomd meg az ESC gombot, és a beállításoknál kapcsold be a „kandi kamera" opciót, nyugtázd („Rendben"), és vissza a játékba. A szomszéd elsüti a pisztolyt, megkapja a megérdemelt jutalmat a mamától, aki visszaájul, áldozatod pedig elindul lefelé. Ekkor rohanj az üres nyugágyba, fedezékbe. Ha a fenti opciót bekapcsoltad, a kamera rááll a jóemberre, amint ismét lezuhog a hajófenékbe, kimászik, és elhúzza a belét. Ekkor visszakapod az irányítást, azonnal csapj le a két, most kiesett halra, és jókor időzítve ugorj balra, mielőtt mami leérne az első szintre, itt megpihenhetsz, és kikapcsolhatod a kandi kamerát. Mire volt jó mindez? Időt nyertünk! Ugyanis ezzel a módszerrel picit kitolódik az idő a szomszéd távozta és a mama ébredése között, pont annyira, hogy fel tudd kapni a halakat. Ha ezt nem veted be, meg kell várnod, míg anyuci ismét elalszik, azaz jó fél perc kiesik a játékból. Ezzel a módszerrel sikerült elérnem a legmagasabb, fent leírt pontszámot!

TUDTAD-E?

A gameoptions.xml-ben érdemes átírni a "bitdepths"16"-értéket 32-re, más grafikai finomhangolás nem nagyon van, de a játék ezt nem is igényli...

Nos, ott tartunk, hogy a bal alsó sarokban dekkolsz. Jegyezd meg, hogy mivel a rakomány megsérült, a szomszéd útvonala megváltozott, a kommandózás után nem lefelé, hanem vissza, balra fog indulni! Ha tiszta fenn a pálya, menj fel és helyezd el a halat a cserepes virág szirmai között (#4). Séta le, Várd meg, míg a mamus visszamegy a helyére, és lépj jobbra. Itt megvárhatod, míg a tusoló elől visszamászik a felső szintre a szomszéd, Olga drága pedig letolja a hurkáit, hogy lemossa magáról a halszagot. Kapd fel az általa kihajított kék törölközőt (jobbra), a másik halat pedig illeszd be a szintén most kitett vödörbe (#5). Nincs vesztegetni való idő: rohanj fel, és a balszélen lévő szutykos üveget sikáld fényesre a ronggyal, majd gyorsan vissza az alsó szintre, majd jobbra, fel és balra, ezzel elkerülve a szomszédot, és vizsgáld meg a papagájt. Találsz nála egy kulcsot, ezzel irány jobbra, nyisd ki a nagy ajtót, és menj fel a hídra. Ha igaz, a kapitány ekkor épp a kormányon horkol, szórd bele a puncsába az altatót. Amint lefekszik a padlóra (tehát nem hátradől, hanem eltűnik a képből), használd a kormányzáron a PIN-kódot (#6), majd gyorsan menj le - ha minden jól megy, most épp üres a placc, gyorsan foglald el helyed az üres nyugágyban, és örülj. Gratulálok, sikerült nézőnek (és jéghegy-) csúcsot dönteni! Viszlát a következő szezonban!

}{redenc

HAMAROSAN KAPHATÓ!

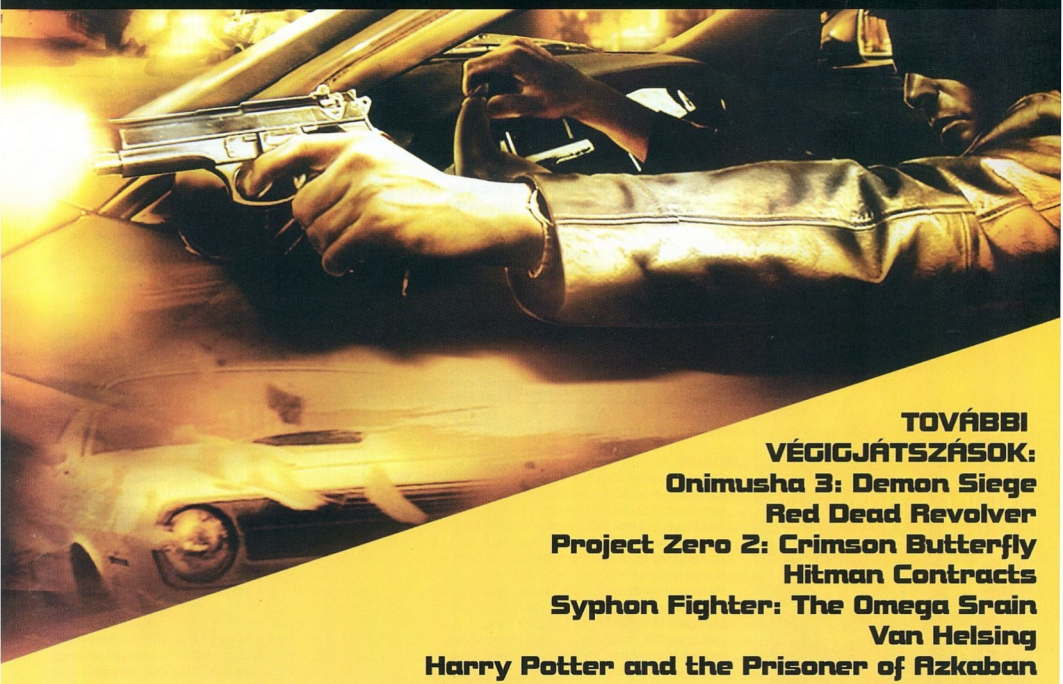
PLAY ZONE

PLAYSTATION 2
XBOX
GAMECUBE
GBA
N-GAGE

EXKLUZÍV TESZT

DRIV3R

CSAK NÁLUNK!



TOVÁBBI VÉGIGJÁTSZÁSOK:
Onimusha 3: Demon Siege
Red Dead Revolver
Project Zero 2: Crimson Butterfly
Hitman Contracts
Syphon Fighter: The Omega Srain
Van Helsing
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

ÉS TÖBB SZÁZ CHEAT

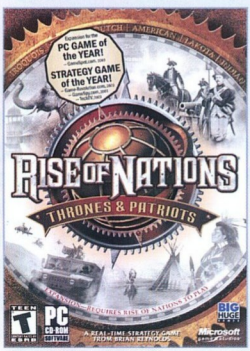
RISE OF NATIONS - THRONES AND PATRIOTS

A Microsoft védőszárnyai alatt kiadott, az Age of Empires hagyományait követő játék kiegészítője első látásra nem több egy szokásos „nyúzzunk le még egy bőrt" bővítésnél. Némi finomhangolás az eddigi dolgokon, új nemzetek, új egységek meg néhány extra küldetés - mindössze ennyinek látszik. Komolyabban megvizsgálva azonban kiderül, hogy az újdonságok némelyike sokszor alapból reformálja meg a játék amúgy sem egyszerű szabályrendszerét. Az elkövetkező pár oldalon igyekszem összefoglalni a legfontosabb változásokat, és tippet adni arra, hogy ezeket hogyan használhatjuk fel a legjobban. Az alapokat nem tárgyalom újra, akit esetleg érdekel, az a CDG 2003/5. számában talál segítséget.

- **CD Link: Cheat**

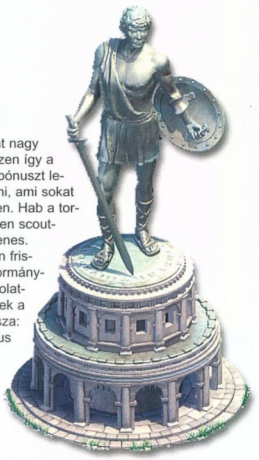
- **Fejlesztő: Big Huge Games**
- **Kiadó: Microsoft**

- **Megjelenés: 2004-Május-21**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.microsoft.com/games/thronesandpatriots/**



A szenátus és a hazafiak (patriots)

A legfontosabb játéktechnikai újdonság az államformák megjelenése - a kiegészítő gyakorlatilag erről kapta a nevét. A 2. korszakba (klasszikus kor) érve lehetővé válik a szenátus megépítése. Az első fontos dolog ezzel kapcsolatban, hogy amelyik város vonzáskörzetébe települ, az automatikusan fővárossá válik. Így megtehetjük, hogyha birodalmunk szíve veszélyben van - és emiatt fennáll a bukás veszélye - akkor azt átköltözetjük egy biztonságosabb területre. A szenátus legfontosabb feladata azonban az, hogy a 2., 4. és 6. korszakban itt választhatunk 2-2 államforma közül. Az egyik ezek közül többnyire valamilyen harccal kapcsolatos bónuszt ad (a katonák kiképzése olcsóbb és gyorsabb), a másik pedig inkább gazdasági jellegűt (nagyobb commerce limit, extra nyersanyag bevétel). Az egy korszakban választható kormányzatok kizárják egymást, és választásunkat utólag már nem is módosíthatjuk, viszont azt érdemes megjegyezni, hogy a különböző korszakokban választott kormányzatok bónuszai összeadódnak. Bármely uralkodási formát választva kapunk egy-egy speciális hazafit. Ez amellett, hogy a tábornokok speciális képzettségével bír (decoy, entrench) még további pozitív hatással van a körülötte lévő egységekre és esetleg épületekre is. Minden kormányzat hazafija más-más extrákat ad (gyógyítja a körülötte lévőket, extra bónuszt ad egyes fegyvernemeknek, javítja az épületek hatékonyságát stb.) - ez a játékban jól dokumentálva van



- A kiegészítőben frissen debütált kormányzatokkal kapcsolatban is van ennek a törzsnek bónusza: az első szenátus ingyenes és azonnal felépül, továbbá az ezzel kapcsolatos technológiák egy egész korszakkal hamarabb rendelkezésre állnak.
- Végül - de nem utolsósorban - az irokéz barakkban kiképezhető katonai egységek életereje 10%-kal nagyobb, ráadásul saját területen automatikusan gyógyulnak, ha nem támadnak vagy mozognak. Ehhez még hozzájön a korai korszakban elérhető speciális nehézgyalogság (Mohawk spearmen), amely még félelmetesebbé teszi ezt a népet a harcban.

Az irokézek - bónuszaik folytán - elsősorban a korai időszakokban erősebbek a többi nemzetnél. Ha sikerül kihasználni a felderítéssel kapcsolatos előnyöket, valamint a kezdettől fogva rendelkezésre álló erős gyalogságot, akkor akár korai lerohanásra is alkalmas ez a nemzet, de védekezésben is jobb az átlagnál.

Az új nemzetekről

Most lássuk a 6 új náció különlegességeit!

IROQUIS

- Ennek az indián törzsnek van talán az egyik legjobb gazdasági bónusza: favágói egyben kaját is termelnek (személyenként 2-t). Bár ez nem tűnik túl soknak, a korai időszakokban gyorsabb fejlődést tesz lehetővé, és mivel kevesebb farmra van szükség, az így megspórolt fát más épületek építésére használhatjuk fel.
- felderítésben az irokézek verhetetlenek: minden egyes barakk felépítése után kapnak egy ingyen felderítőt, ráadásul ők az egyetlen nemzet, amelyek speciális scout egységekkel rendelkeznek, melyek gyorsabbak, erősebbek és messzebbre látnak a többi nemzet felderítőinél. Ez főként a jó

LAKOTA

- Ez a nép alapjaiban rúgja fel a Rise of Nations szabályrendszerét. Nemcsak a saját, hanem bármely semleges területen építkezhetnek, így a játék elején akár az ellenfél „szájába" is lehet katonai épületeket felhúzni. Hogy a meglepetés még teljesebb legyen, a Lakota birodalom határai mások számára láthatatlanok, így a térkép nem árulja el a sutyiban felhúzott épületek helyét.
- kajatermelésben is más a többi népnél: farmok és magtárak helyett ez a nemzet +4 élelmet kap minden dolgozó, felderítő és lovassági egység után (feltéve ha nem egy épületben tartózkodnak). Ez a játék kezdeti szakaszában ugyan lassabb élelemtermelést jelent, de a klasszikus korszak elérése után gyakorlatilag már nem kell

foglalkozni az élelmiszerrel, mert mindig lesz elegendő.
- a nem távolsági harcra alkalmas lovasság összes fejlesztése ingyenes, továbbá a 2. korszaktól kezdve speciális lovasegységek is megjelennek. Ezek különlegessége, hogy folyamatosan zsákmányt szereznek, ha egy ellenséges épületet támadnak, így még akkor is hasznosak, ha az ellenség az egységeit erődökbe és tornyokba menekíti előlük.

A lakoták fő ereje a meglepetésben, illetve a lovasságban rejlik, amely nemcsak a harcban, hanem gazdaságilag is igen jelentős erőt képvisel. Ügyesen használva sokszor borsot törhetünk az ellenfél orra alá, még ha kezdetben kicsit lassabban lehet fejlődni a többi nemzetnél - ha a térképen van víz, akkor halászattal még a kajatermelési nehézségeken is könnyen úrrá tudunk lenni.

AMERICANS

- rögtön a játék elején extra science kategóriájú tudománnyal kezdenek, amely nemcsak azt jelenti, hogy kezdettől fogva tudnak templomot építeni és hamarabb jutnak a nyersanyagforrásokat fejlesztő épületekhez (granary, sawmill), hanem a klasszikus korszak eléréséhez is csak 1 technológiát kell kifejleszteni.
- a klasszikus korba lépve 3 fontos bónuszt kapnak: minden egyetem egy ingyenes professzorral indul, a kormányzatok ingyenesen rendelkezésre állnak és az első csoda (a Space Program és a Supercollider kivételével) azonnal felépül, ha más nemzet nem kezdett már dolgozni rajta.
- katonailag az amerikaiak 25%-kal olcsóbban kapják a földi egységek fejlesztéseit, ráadásul minden barakkból származó egység után - a felderítők kivételével - +3 kaja, fa, fém és arany a bónusz. Ezzel a néppel játszva tehát nagyon megéri nagy sereget tartani...
- az amerikai speciális egység - a tengerészgyalogság - az 5. korszakba (enlightement age) lépve jelenik meg és különlegessége, hogy 5 másodperc inaktivitás után automatikusan beássa magát (így a szemből jövő támadások 1/3-dal kevesebbet sebeznek) még ellenséges területen is. Ezt más nemzetek tábornokai is csak saját területen tudják előidézni.
- a repülőgépek és repülőgéphordozók 20%-kal olcsóbbak, ráadásul minden reptér ingyen kap két bombázót is.

Mint látható, ezzel a nemzettel játszva kötelező a nagy sereg fenntartása, mivel ez mind katonailag, mind gazdaságilag nagy haszonnal

TUDTAD-E?

Az ókori perzsák a fontos kérdésekben egészen furcsa módon döntöttek: először egy egész éjjelen keresztül ittak, hogy berúgásuk majd ezután hozták egy döntést. Miután józanodtak, ismét döntöttek. Ha mindkét esetben azonos volt az eredmény, akkor úgy gondolták, az a lehető legjobb választás és ennek megfelelően cselekedtek.

jár. Az Agyaghadsereg (Terra Cotta Army) különösen hasznos csoda, amelynek korai megépítésével akár 15-20 perc alatt el lehet jutni az enlightementig, miközben komoly haderőt halmozunk fel.

DUTCH

- A hollandok ereje a kereskedelemben rejlik. Az első commerce technológia alapból jár, és minden további kifejlesztése 25%-kal kevesebbe kerül. Így nem kell aggódni a „commerce cap" miatt...
- Induláskor ez a nép kap egy piacot és 2 kereskedőt, akikkel pillanatok alatt ki lehet aknázni a közelben lévő különleges nyersanyagforrásokat.
- A kereskedők, karavánok és supply wagonok páncélozottak, ráadásul még harcolni is tudnak. Ez nemcsak nehezebbé teszi az ellenség számára a fosztogatást, de lehetőséget ad arra is, hogy a holland kereskedők elintézzék a ritka nyersanyagokra vadászó konkurens kalmárokat is.
- A hollandok a raktárban lévő nyersanyagok (kivéve a tudást - knowledge) után kamatot kapnak: minden az induló érték feletti 100 egység +5 bevételt jelent az adott nyersanyagból, amely ráadásul még a „commerce cap" értékét is meghaladhatja 50-el. Ez az egyetlen nemzet, ahol érdemes viszonylag sok nyersanyagot raktározni...
- a hajófejlesztések is olcsóbbak 10%-kal, ráadásul a speciális holland hajók (light ships) minden tekintetben felülmúlják kortársaikat.

A hollandok vizes pályákon nagyon erősek, ráadásul iszonyú gyorsan lehet fejlődni velük. Ha ezzel a néppel állunk szemben, próbáljuk minél hamarabb lerohanni, hosszú távon ugyanis nagyon nehéz gazdaságilag felülmúlni.

PERSIANS

- a perzsák legfőbb erőssége, hogy a másodiknak felépült város is minden tekintetben fővárosnak számít, így azt is el kell foglalnunk ha ezt a népet akarjuk leigázni.
- a társadalmi (civic) technológiák 30%-kal olcsóbbak, az adózással kapcsolatos fejlesztések pedig ingyenesek. Ezen kívül szintén ingyenesen „termelődnek" a karavánok, így biztosítva, hogy ennek a birodalomnak mindig maximális számú karavánja legyen.
- a perzsa nemzet 50%-kal több élelemmel indul, ami gyors korszakváltást tesz lehetővé.
- kétféle speciális egysége is van: a harci elefántok (4 változatban, más és más támadási móddal) és egy távolsági fegyverrel felszerelt nehézgyalogság.

A perzsák ereje a területükben lakozik, és az abból származó bónuszokban. Katonailag nem túlságosan különlegesek, bár a kétféle speciális egység nagyon eltérő, ezért nehéz helyzetben van, aki védekezni kényszerül ellenük. A két főváros - megspékelve a Tiltott város csodával - pedig igen nehézzé teszi a nemzet térdre kényszerítését.

INDIANS

- e nép különlegessége az épületekben rejlik: csak a tornyok, erődök és csodák lesznek egyre drágábbak (ahogy egyre több van belőlük), de ezek ára is csak fe-

Egységek

	Név	Nemzet	Korszak	Támadás	Hatótáv	HP	Armor	Speed
	Continental Marines	American	Enlight	20	0-10	150	2	24
	Marine Riflemen	American	Indust	22	0-12	165	3	27
	Marine Infantry	American	Modern	24	0-13	170	4	32
	Assault Marines	American	Inform	25	0-14	190	4	34
	Armed Caravan	Dutch	Start	6	0-8	125	1	26
	Armed Merchant	Dutch	Start	6	0-8	125	1	23
	Armed Supply wagon	Dutch	Start	6	0-8	125	1	25
	Brig	Dutch	Medieval	14	0-7	165	2	54
	Fluyt	Dutch	Gunpowder	15	0-8	180	2	55
	Clipper	Dutch	Enlight	18	0-9	205	3	58
	War Elephant	Indian/ Persian	Classic	20	0	175	8	25
	Mahout	Indian/ Persian	Medieval	21	0-8	180	8	25
	Gun Mahout	Indian/ Persian	Gunpowder	22	0-9	185	8	25
	Culverin Mahout	Indian/ Persian	Enlight	23	0-10	190	8	25
	Okwari	Iroquis	Enlight	0	0-7	100	0	39
	Akweks	Iroquis	Medieval	0	0-7	80	0	38
	Takohs	Iroquis	Start	0	0-7	60	0	37
	Spearman	Iroquis	Start	13	0	120	4	25
	Mohawk Spearman	Iroquis	Classic	15	0	145	4	25
	Heavy Mohawk Spearman	Iroquis	Medieval	17	0	170	4	25
	Elite Mohawk Spearman	Iroquis	Gunpowder	19	0	195	4	25
	Sunka Wakan	Lakota	Classic	13	0-8	65	0	33
	Eagle Feather Horse	Lakota	Medieval	15	0-8	82	1	33
	Musket Horse	Lakota	Gunpowder	17	0-9	97	1	33
	Repeating Rifle Horse	Lakota	Enlight	19	0-10	114	2	33
	Immortals	Persian	Start	12	0-6	115	4	26
	Anusiya	Persian	Classic	14	0-6	140	4	26
	Athanatoi	Persian	Medieval	16	0-6	165	4	26
	Arquebus Immortal	Persian	Gunpowder	18	0-6	185	4	26

le olyan gyorsan nő mint a többi nemzetnél. Így a játék korai szakaszában nagyon könnyű egy extra magtárat vagy fűrésztelepet építeni, ami nagyban javít a nyersanyag-kitermelés ütemén.
- az városok vonzáskörzete is nagyobb, így könnyebb a gazdasági központok kialakítása.
- a karavánok bevétele 15 arannyal több az átlagnál.
- a perzsákhoz hasonlóan itt is megvannak a harci elefántok, mint különleges egységek, ráadásul itt a fejlesztésük ingyenes és az áruk is kisebb 15%-kal.

Az indiaiak jók a kezdő játékosok számára, mivel specialtásaik kihasználásához nincs szükség különleges tudásra vagy trükkökre.

Az új csodákról

A fejlesztők nem vitték túlzásba az újdonságokat ezen a területen - mindössze három új monumentális épületet tettek a kiegészítőbe.

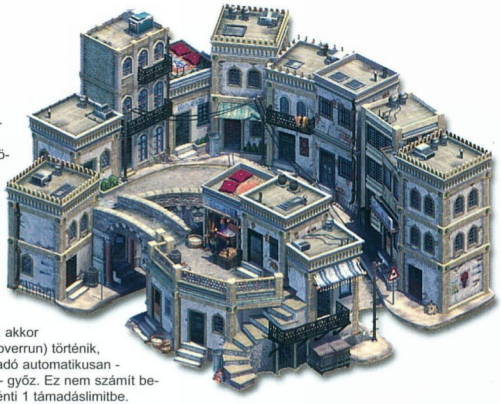
HANGING GARDENS (FÜGGŐKERTEK)
A klasszikus korban elérhető csoda. 50 ponttal növeli a knowledge termelését, továbbá a gazdasági épületekben (granary, lumber mill, smelter) elérhető fejlesztések árát 2/3-al csökkenti.

FORBIDDEN CITY (TILTOTT VÁROS)
A középkortól kezdve építhetjük fel. Amellett, hogy normál városként viselkedik (de +50 fát és kaját ad a városok +10-es bónuszával szemben), nem számit bele a birodalmunk városlimitjébe. Legfőbb erőssége azonban az, hogyha megépítjük, akkor fővárosunk elvesztése sem jelenti számunkra a játék végét.

RED FORT (VÖRÖS ERŐD)
A sima erődnél minden tekintetben erősebb (HP, hatótávolság, határokra gyakorolt hatás) és jobban ellenáll a légitámadásoknak is. A benne állomásoztatott egységek 5x gyorsabban regenerálódnak, ráadásul a többi erőd HP-je is 33%-al nő. Emellett minden erődben fejleszthető találmányt ingyenessé tesz.

A hadjáratokról

Bár a játékot elsősorban az Age of Empiresre jellemző taktikai módban szokás játszani, már az eredeti programban is volt egy világhódító „hadjárat" melynek során a rizikóhoz hasonlóan felosztott világtérképen lehetett birodalmakat építeni, és ha csatára került sor, akkor a kockadobálás helyett azt taktikai módban vívhattuk meg. A kiegészítőben az eredeti hadjárat mellett négy új - rövidebb, de izgalmasabb - kampányt játszhatunk végig. A szabályok nagy része azonos, de mindegyikben van egy kis csavar, így érdemes mindet kipróbálni. Véleményem szerint az alap „hódítós" hadjáratnál nagyobb élvezetet nyújtanak, köszönhetően a változatos taktikai csatáknak, melyek között a kommandós akcióktól kezdve akár történelmi ütközetekben is részt vehetünk. Mielőtt megnéznénk az egyes hadjáratok különlegességeit, nézzük a főbb szabályokat:
- minden körben csak egyszer támadhatunk és minden csapatunk körönként csak 1 lépést tehet a térképen.



- a megtámadott terület közvetlen közelében lévő zónák seregei is beleszólnak a csatákba. Ha a támadó legalább 2-vel több sereggel rendelkezik, akkor lerohanás (overrun) történik, azaz a támadó automatikusan - harc nélkül - győz. Ez nem számít bele a körönkénti 1 támadáslimitbe. Az overrunt végrehajtó sereg az adott körben már nem mozoghat, de a segítő csapatok akár még támadhatnak is, így egy körben akár 1-nél több területet is megszerezhetünk.
- a zászlóval jelölt területeket (capital - főváros) nem lehet lerohanni, ellenben ha sikerül elfoglalnunk, akkor az adott ország összes tartománya és pénze automatikusan a miénk lesz.
- seregeink számát a birodalmunk területén lévő supply centerek száma határozza meg.
- a játékban a pénz a Tribute, amelyet zónák elfoglalásakor kapunk, és szövetségek létrehozására, valamint területek fejlesztésre fordíthatunk.
- minél magasabb egy terület szintje, a tulajdonos a taktikai csatákban annál nagyobb előnnyel - azaz alapból jól felfejlesztett városokkal - indul.
- a taktikai csaták minden esetben időre mennek, a leghosszabb harc maximum 90 percig tart. Ha ez idő alatt nem tudjuk teljesíteni a célokat, akkor vesztettünk.
- csodákat a csaták során nem építhetünk, de a legtöbb nemzet alapból kap egyet, amelynek hatása minden ütközetben automatikusan érvényesül.

Az alapok után lássuk az egyes hadjáratok különlegességeit!

Alexander the Great Campaign

Az első kampányban Nagy Sándor életcélját kell megvalósítanunk, azaz az akkor ismert világot kell meghódítanunk. A 26 zóna megszerzésére 19 körünk van, ami több mint elegendő. A totális győzelemhez egyeduralom kell, azaz egyetlen birodalom sem maradhat állva - a miénken kívül természetesen.

- Kezdetben rakjunk rendet Görögország területén, majd ezután fordítsuk figyelmünket a rivális birodalmak felé.
- Lehetőség szerint a fővárosokat támadjuk. A rómaiak és egyiptomiak központja könnyen elérhető, ellenben a perzsák és indiaiak elég messze vannak, ezért időben induljunk meg feléjük.
- A perzsákra egyébként is ügyeljünk: mind a taktikai csatákban, mind a stratégiai térképen 2 fővárosuk van, ezért a győzelemhez mind a kettőt el kell foglalni. Próbáljunk meg egyébként alulról támadni, Egyiptomon át viszonylag hamar eljutunk a perzsa birodalom szívéig.

TUDTAD-E?

Az irokézek nevüket a franciáktól kapták, akik nem nagyon tudták kimondani a törzs eredeti nevét ami úgy hangzott, hogy: Haudenosaunee melynek jelentése: "emberek a hosszú házból". Ez utal arra, hogy ők nem sátorban lakó vadak voltak.

Fejlesztés Big-Huge módra

Igen csak tanulságos és példaértékű, ahogy a RON fejlesztői nekiálltak a kiegészítő lemez összeállításának. Elsőként vették mindazokat az ötleteket, amelyeket az eredeti játékba szerettek volna belerakni, ám idő hiányában nem sikerült. Példának okáért, az uralkodási formákat eredetileg beletették a programba, ám némi kísérletezés után kiderült, hogy eredeti formájában ez nem igazán működne, így az alapjátékból kimaradt, ám a kiegészítő kapcsán újból előkerült és sikerült úgy átalakítani, hogy harmonikusan illeszkedjen a játék szabályrendszerébe. A másik nagy ötletforrás maga a játékot kedvelő közönség. A Big Huge „fejesei" szinte minden nagyobb fórum rendszeres olvasói és - alkalmanként - hozzászólói is voltak, s bőszen jegyzetelgették, hogy a játékosoknak mi tetszik és mi nem. Rendszeresen megnézték a különféle nemzetekkel kapcsolatos stratégiákat is, és ha úgy nézett ki, hogy valamelyik nép túl tápos vagy éppen túl gyenge, akkor azon a kiegészítőben finomhangoltak egy kicsit. Végül, az összes ötletet kipróbálták különféle prototípusokon és megnézték, hogy a módosítások valóban a megfelelő végeredményt produkálják. Talán picit meglepő, de egy-egy ötletet alig 1 hét leforgása alatt képesek voltak beépíteni a programba, ami azért nem piskóta. A kipróbálásban állítólag igazi nagyágyúk is részt vettek - keringenek a neten olyan pletykák is, hogy a Microsoftnak van egy hardcore RTS játékosokból álló „kommandója", akik tapasztalataik folytán képesek ízekre szedni egy-egy játékot és rövid időn belül elő tudnak állni különféle nyerő stratégiákkal. Belegondolva, ez nem is lehet olyan rossz munka…

- A kezdetben semleges afrikai és ázsiai zónákat hagyjuk a rivális birodalmakra, hadd pazarolják a köreiket ők ezekre a területekre. Ezzel időt spórolunk, de ha minden kötél szakad, használjuk az ovverunt ezek megszerzésére - mivel se seregük, se szövetségesük, az ilyen területeket minimális erővel le tudjuk rohanni.
- Ha bármely kontinens (Európa, Afrika, Közép- illetve Dél-Ázsia) össze provinciáját sikerül elfoglalni, akkor kb. 80 tribute körüli jutalmat kapunk.

The New World campaign

Amerika felfedezésének és meghódításának idején játszódik ez a hadjárat. Itt több nemzet közül választhatunk, amelyek alapvetően két nagy csoportra oszthatóak. Az őslakos népeket (Aztékok, Inkák, Maják, Lakoták és Irokézek) vezetve legfőbb célunk a gyarmatosítók (Britek, Hollandok, Franciák és Amerikaiak) kiűzése a földrészről, a győzelemhez pedig a többiek által uralt földterületnél nagyobb birodalom létrehozása szükséges. A hódítók oldalán játszva feladatunk 1000 Tribute felhalmozása, az őslakosok teljes megsemmisítése és a többi birodalomnál nagyobb gyarmat létrehozása. Az amerikaiaknál még egyet csavartak a küldetésen: itt a nyugati birodalmak elűzése és Észak-Amerika birtokbavétele a cél. A rendelkezésre álló 18 kör két korszakot ölel át.

- az őslakosok az első 9 körben nem használhatják a lőfegyverrel felszerelt csapatokat és a nehézlovasságot. Így a játék elején a gyarmatosítók erősebbek a taktikai csatákban.
- figyelembe véve a végcélt, lehetőség szerint kössünk szövetséget azokkal, akiket nem kell elpusztítanunk. A britek és az amerikaiak kezdetben szövetségesek, ez előny, ha overrunt akarunk elérni.
- kezdetben sok az üres terület. Elsőként szerezzünk meg egyet, ahol van supply center, és az így kapott extra sereggel rohanjuk le a szabad zónákat.
- Ha sikerül Észak- vagy Dél-Amerikát egyesítenünk, az szép summát jelent.

Napoleon Campaign

Ebben a hadjáratban csak egy oldalon vehetünk részt, nevezetesen Napóleon szerepébe bújva kell világuralmi törekvéseinket megvalósítani. Európa teljes meghódítására mindössze 21 körünk van, ami már eleve nem túl sok, ha figyelembe vesszük, hogy 51 területet kell megszereznünk. A dolgot tovább nehezíti, hogy az első 6 körben még nem vagyunk teljhatalmú urak, hanem kiskatonaként kell végrehajtanunk a főnökség utasításait - legjobb esetben is csak 2 terület megtámadása közül választhatunk körönként. Mindenesetre amint lehetőségünk van rá, essünk neki Spanyolországnak (úgy a 3. kör környékén ez az egyik választható misszió) mivel így legalább ezt a királyságot kipipálhatjuk a kampány elején. Ahhoz, hogy beleférjünk a maradék időbe, az alábbiakra érdemes odafigyelni:

- Bevételünk 90%-a harcból származik, a maradék pedig az esetleges gyarmatokból. Mivel ez utóbbiak nincsenek a térképen, csak az anyaországot elfoglalásával juthatunk hozzájuk - ez legjobb esetben körönként 20-30 Tribute lehet. A területek fejlesztésére felesleges költeni, elsősorban a többi állam felvásárlására használjuk fel jövedelmünket.
- Használjuk ki az overrun lehetőségét - ehhez létfontosságú, hogy minél több seregünk legyen. Ezt két módon érhetjük el: olyan területeket foglalunk el, ahol van supply center, illetve minél több vazallus államot szerzünk. Ez utóbbira ne sajnáljuk a pénzt (tribute), a kis (1-2 tartománnyal rendelkező) államokat - Lengyelország, Portugália, Szardínia - mindenképpen így kebelezzük be. Ezzel amellett, hogy időt nyerünk, még további seregekhez is jutunk. Ugyan a vazallus államokból pénzünk nem lesz, és a speci nyersanyagokat sem kapjuk meg tőlük, a kevés idő miatt, akit csak lehet, tegyünk szolgává.
- A kampány elején, amikor szinte mindenki ellenünk van, ha valaki felajánlja a békét azzal mindenképpen kössünk tűzszünetet. Az osztrákokra külön figyeljünk oda - kezdetben ők tudják a legtöbb problémát okozni, ezért velük mindenképpen kössük meg. Mivel a térkép adottságai miatt overrunra főképp csak Közép-Európában van lehetőség, kezdetben felesleges is nekimenni az osztrákoknak, hiszen nincs 6-7 seregünk.
- Ha egy birodalmat mindenképpen harccal akarunk megszerezni, vagy valamelyik nagyobb birodalomnak - Ausztria, Törökország, Oroszország - esünk neki, akkor a fővárost célozzuk meg.
- Használjuk ki a franciák bónuszait, ha már velük vagyunk. Az egyik leghasznosabb, hogy a supply egységek egyben gyógyítják is a hatókörükben lévő csapatokat.

Ez nagyban megkönnyíti az ellenséges területeken mozgó seregeink ütőképességét.

TUDTAD-E?

Bár Hollandia egészen kis ország kevés nyersanyaggal és gazdasági potenciállal, 1600-1740 között e nemzet hajói uralták az óceánokat. Bár főként kereskedelemmel foglalkoztak, azért részt vettek az új világ gyarmatosításában is: New York City eredetileg New Amsterdam névre hallgatott.

Az „elnök úr" múltja

Bryan Reynolds, a BHG nagyfőnöke több mint egy évtizedes tapasztalattal rendelkezik a játékiparban, s ez idő alatt sikerült feltornásznia magát az iparág legbefolyásosabb személyiségei közé. Pályafutását 1991-ben, az azóta már megszűnt Microprose berkeiben kezdte, mint vezető programozó. Elsőként olyan kalandjátékok fejlesztésében jeleskedett, mint a Rex Nebular (1992), a Return of the Phantom (1993) vagy a Dragonsphere (1993). Hamarosan azonban átnyergelt a stratégiai játékok világába, és Sid Meierrel szövetkezve megalkotta a Colonization-t (1994), majd a többmilliós példányszámban elkelt Civilization II-t (1996). Ez utóbbi sikere emelte ki az ismeretlenség homályából, neve kezdett fogalommá válni. Hamarosan Siddel új céget alapított (Firaxis), mely olyan meghatározó programok elkövetéséért felelős, mint a Gettysburg vagy az Alpha Centauri. Ezek sikere tovább öregbítette hírnevét és lehetővé tette, hogy a Firaxis részvényeit eladva saját céget alapítson: így született meg a Big Huge Games. 3 év fejlesztés után jelent meg első programjuk, amely nem volt más, mint a Rise of Nations. Nem meglepő módon, újabb kasszasiker lett belőle. Mindebből látható, hogy ez a Bryan gyerek tudhat valamit...

Cold War campaign

A hidegháború időszakában járva a két nagyhatalom - USA és Szovjetunió - közül választhatunk. A cél mindkét esetben azonos: a teljes világuralom vagy a gazdasági felsőbbrendűség elérése. Ez utóbbi azt jelenti, hogy a területeinkről származó körönkénti bevételünk az ellenfél jövedelménél legalább 50 ponttal legyen nagyobb. Ebben a játékmódban tartományaink körönként adóznak, méghozzá a szintjükkel azonos mennyiségű pénzt. Emiatt érdemes folyamatosan fejlesztgetni a tartományok szintjét, hiszen ez hosszú távon meghozza az árát. Emellett természetesen egyes területek meghódításakor is kapunk némi összeget, akárcsak a többi kampányban. Induláskor mindkét nagyhatalomnak vannak csatlós államai - ahogy az a világháború után volt. Ezeknek az európai országoknak a többsége gazdaságilag teljesen lerobbant, azaz szintjük 1-es. Az első néhány körben törekedjünk arra, hogy legalább 3-as szintűre felvigyük őket. Ha ezt elmulasztjuk, 4-5 kör múlva szinte biztos, hogy átállnak a másik oldalra.

A gazdasági fejlődés mellett nem szabad elhanyagolni a fegyverkezést sem - nevezetesen folyamatosan legalább az ellenféllel azonos mennyiségű nukleáris rakétánknak kell lennie, ellenkező esetben elveszítjük a fegyverkezési versenyt. A raké-

TUDTAD-E?

Nem minden indián törzs harcolt a nyugati hódítók ellen. Az irokézek például szövetséget kötöttek az angolokkal, és még az amerikai függetlenségi háborúban sem pártoltak el tőlük. Igaz, ez a bukásukat jelentette, mivel a vesztes oldalon álltak.

ták nem olcsóak, és ha nem robbantjuk ki a 3. világháborút - amely egyébként elég borsos összegbe (450 Tribute) kerül - akkor sok „hasznuk" nincsen, ezért lehet az ellenfélnél 1-2 darabbal kevesebb is az arzenálunkban.

- A gazdasági versenyben az USA jobban indul, így vele könnyebben lehet győzni

anélkül, hogy kirobbantanánk a következő világégést.

- Csatlós államokat itt is harccal, illetve diplomáciával szerezhetünk. Próbáljunk minél többet beszervezni már az elején.
- Minden körben hajtsuk végre a kémküldetéseket is. Ezek nem túlságosan nehezek, de egész jó bónuszokat - alkalmanként 1-1 terület is ütheti a markunkat - szoktak adni. További előny, hogy ezek a küldetések nem számítanak bele a körönként 1 támadáslimitbe.
- Az oroszokkal játszva elsőként foglaljuk el a Közel-Keletet, majd Dél-Koreát. Közben kenyerezzük le a kolumbiaiakat, ezzel Dél-Amerikát is elvágjuk a kapitalistáktól. Ezután terjeszkedjünk Dél-Ázsiában (Kína, India elég erős gazdasági potenciállal rendelkezik).
- Ha sikerül egy kontinenst teljesen megszerezni, azért egyszeri bónusz kapunk (olyan 50-60 Tribute körül). Az amerikaiaknak Észak- és Dél-Amerika elég könnyű feladat, az oroszok maximum Dél-Amerikát és esetleg Afrikát tudják megszerezni egy kis szerencsével.
- Extra seregeket alig lehet szerezni, emiatt az overrun taktika sem nagyon használható. Ezt ellensúlyozandó, seregeinknek jóval nagyobb a mozgási szabadsága, nem csak a szomszédos területekre tudnak átmenni.
- Csak akkor érdemes háborút indítani a szemben álló nagyhatalom ellen, ha a világon már nincs több semleges ország. Ha nem vetünk be atomfegyvereket, akkor az oroszokkal játszva Franciaország (NATO Capital), az USA vezetőjeként pedig Közép-Európa (Warsaw Pact Capital) legyen az elsődleges célpont. Ezeket elfoglalva az ellenség európai kliensállamai automatikusan átállnak hozzánk.
- Az atomfegyverek durva jószágok: a megcélzott területet visszaröpítik a kőkorba, ráadásul az adott terület semlegessé válik, 1 körig nem is lehet visszafoglalni. Számoljunk azzal, hogy a leggazdagabb területeink fognak kárba veszni, ha kilőjük rakétáinkat. Az ellencsapás egyébként automatikus, kivédeni nem lehet.

SzabFer

CHEAT TIPP

MANHUNT

A kódokat a készítők képernyőn adhatjuk be, de csak bizonyos pályákon működnek, a kód mellett láthatjátok zárójelben, hogy hol használhatóak.

UGOTARMS	Összes tárgy (9 & 10)
THEYBOOM	Helium vadász (7 & 8)
EVILEYES	Sebezhetetlenség (17 & 18)
HELLSUIT	Majom külső(15 & 16)
PIGGSUIT	Malac külső (19 & 20)
BUNYSUIT	Nyúl külső (13 & 14)
HEALBACK	Regeneráció (5 & 6)
URUNFAST	Futás mód (1 & 2)
ALLRDEAF	Csendes mód (3 & 4)
UHITHARD	Szuper ütés mód (11 & 12)

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

A kódok: Játék közben nyomjuk meg az Entert, majd adjuk be az alábbi kódokat!

_black - Fekete képernyő
_dbgsel - ???
_toggleinvrects - ???
advexplorer - Extra beállítási lehetőségek
ae - Szintbeállítások
debugselected - Egységválasztás
desync - ???
dumpfunctoxml - ???
dumpobj - Az aktuális egységről kapunk némi infót
esg - Információk az ellenséges csapatokról
explorer - Extra beállítási lehetőségek #2
flatterrain - Flat t
gaikafd - ???
gmp - Koordináták
mousepos - ???
pause - Szünet, ha mégegyszer beírod, akkor folytatódik a játék
printmemstats - Memória infók
quit - Kilépés
removedecors - Környezet eltüntetése
save - Mentés
screenshot - Képlopás
setplayer - Játékosváltás többjátékos módban
settlementcount - ???
showflatterrain - ???
shrinkentities - ???
spawn # - ???
testadventure - ???
togglefog - Köd kikapcsolása
togglevis - ???
ttest - ???
usr - ???

SINGLES

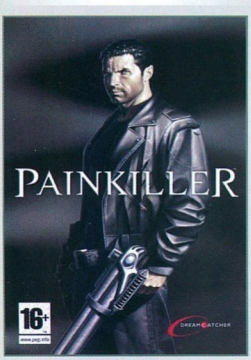
Extra pénz

A játék alkönyvtárában keressük meg a *game.cfg* filet és nyissuk meg egy editorral (előtte érdemes biztonsági másolatot készíteni!), majd keresssük meg a *money* sort és a mellette található számot írjuk át *999999999*-ra.

PAINKILLER

Újra támad a „keleti szél", ezúttal egy fiatal lengyel csapat tett le az asztalra egy eszméletlenül ütős vizsgamunkát. A játék a Doom és a Quake I. szellemiségét támasztja fel, ám abszolút mai köntösben, sőt, elképesztően látványos külsőségek között. Belül vannak azért apróbb bizonytalanságok, ez viszont nekünk jó, mert legalább van miről írnunk…

- **CD Link: Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: People Can Fly**
- **Kiadó: Mindscape**
- **Megjelenés: 2004-Április-16**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.painkillergame.com/**
- **PC.Games teszt: 86%**



A. Irányítás, extra gyilok

Az irányítás alapjaiban egyszerű, hiszen alapmozdulatok vannak, se guggolni, se lassabban/gyorsabban menni nem tudunk, csak mozogni négy irányban, ugrani és lőni. Van azonban pár különleges lehetőség a gyilkolás profivá tételére. Mindössze öt fegyver van a játékban, ám mindegyik alapban kettőnek számít, hiszen az alternatív tűz egy teljesen más karakterisztikájú gyilokszerszámot jelent, erről még szólok részletesebben.

A „Weapons" fülre kattintva fent láthatod az öt fegyvert, az elsődleges és másodlagos tűzzel, a „switch"-re kattintva azonban ezeket felcserélheted egymással. Ha itt nem teszed ezt meg, játék közben is van rá lehetőség: az „Advanced" fülről elérhető beállításoknál találod a „Fire Switch" gombot, ennek aktiválása ideiglenesen felcseréli a két funkciót, a „Fire Switch Toggle" pedig véglegesen, ennek újbóli lenyomásáig. Aztán. Szintén a „Weapons" ablakban találsz jobbra lent egy „Custom 1" és „Custom 2" mezőt. Itt kiválaszthatsz egy-egy kedvenc szerszámot, és az „up"-ra kattintgatva beállíthatod ezeket a legelső helyre - ismét csak az „Advanced" alatt találod az ehhez tartozó gombokat. Egy példával: az első mezőbe a Shotgunt, a másodikba a Killert állítod. Ha játék közben például a Stakegun van a kezedben, a „Fire Best Custom 1" lenyomására a puskával fogsz lőni egyet, a „Fire Best Custom 2"-re pedig a Killerrel, anélkül, hogy a karóvetőt el kellene pakolnod, ami ritka finom dolog, hiszen így gyakorlatilag négy fegyver lehet a kezedben egyszerre! Ha állandóra akarod kézbe venni különleges fegyvered, arra is van gomb, a „Select Best Custom 1" és „Select Best Custom 2". Amúgy meg a szokásos javaslat: jól lődd be a gombokat, mert a műfajhoz híven itt is szinte használhatatlan fegyverváltásra az egérgörgő, olyan sűrű az akció…

B. A titkok és Fekete Tarot

A leírás alapvetően három fő területre koncentrál: a titkos helyek elérése, a Fekete Tarot kártyalapjainak begyűjtése és használata, valamint a főellenségek legyőzése. A fejlesztők rengeteg eldugott hellyel és kinccsel (Holy Items, a leírásban ereklyeként szerepel) gazdagították a pályákat. Sajnos. Ugyanis a titkok elérése a legtöbb esetben eszméletlen akrobatamutatványt jelent, ami, lévén nem lehet külső nézetre kapcsolni, gyakran a „Mission Impossible" tárgykörébe tartozik. Igyekszem ábrákkal szemléltetni a megoldásokat - ne tessék feladni könnyen, volt, hogy 30-40 próbálkozásra sikerült megoldanom egy-egy fogósabb helyzetet…

Hogy a gyilkolás monotonitását oldják, a lengyel urak minden pályán megadnak egy feladatot, ennek sikeres teljesítése egy kártyalapot eredményez. A két menet közötti menüben, a kis kártyára klikkeléssel érhetjük el a Fekete Tarot tábláját, ahol elhelyezhetjük lapjainkat. Nyereményeink lehetnek ezüst- (ezek a felső sorba kerülnek), illetve aranylapok (ezek alulra). Fent két, alul három nagy üres hely látható. Ide pakolhatunk be ennyi kártyalapot, azaz felülre két ezüstöt, alulra három aranyat. Az elhelyezés pénzbe kerül (ezt a pályákon gyűjthetjük be a vázák, koporsók, egyéb tárgyak szétverésével), ha le akarjuk cserélni valamelyiket, előbb vissza kell tenni a kis tároló rekeszbe (ekkor pár garast visszakapunk), és berakni helyére a kiválasztottat. Mire jó mindez? Az ezüst lapok a pálya teljesítésének teljes ideje alatt „élnek", azaz ezek különféle bónuszokat jelentenek, például magasabb HP, több lőszer a muníciós-ládákban, stb. A három aranykártya egy kombót jelent, melyet egyszer játszhatunk ki, a „Use Golden Cards" (alapban: E) megnyomásával. Ez amolyan vészartalék, akkor érdemes bevetni, ha nagyon meg vagyunk szorulva - tipikusan a főellenségek ellen, de egy-egy forróbb szituban is nagyon jól fog jönni. A csomag összeállítására, a

kombó kijátszására ahol szükséges, a leírásban javaslatot fogok tenni. Az egyes szintek elején megadom, mi a kártyák elnyerésének feltétele, és mi a jutalom, a szögletes zárójelben lévő E illetve A betű a kártya jellegére - ezüst, illetve arany - utal. Játék közben a „Scoreboard" lenyomására (alapban: TAB) mindig elérhető a statisztika, itt azt is láthatod, hogy áll a „kártyavadászat", a „locked" jót jelent, a „failed" viszont azt jelenti, elbuktad a feladatot, és jobb, ha elölről kezded a pályát. És még valami: bármikor újra nekifeküdhetsz egy pályának, tehát ha a jelenlegi kártyáiddal nem jön össze a feladat, pörgess le párat, és a megszerzett jobb lapokkal próbáld meg ismét azt!

Még egy fontos dolog: négy nehézségi szint van. A „Daydream" a legkönnyebb, itt nem lehet kártyát használni. Az „Insomnia" a normálnak felel meg, tökéletes teljesítésével 22 kártya gyűjthető be. A nehéz fokozat a „Nightmare", ahol egy plusz pálya (a 3. etap elején a Börtön) érhető el, így itt 23 lap szedhető össze. Ha sikerül az összest összeszakaparni, megnyílik a „Trauma" mód, a legkeményebb kihívás, egy újabb pályával, a lapok száma ezzel 24-re emelkedik.

C. Egyéb tudnivalók, javaslatok, tippek

A gyorsmentés és visszatöltés bármikor elérhető, a játék öt mentést kezel, azaz ha véletlenül lenyomod a gombot, akkor sincs gáz. Sajnos nincs „Continue" a menüben, és elég hektikus a betöltőképernyő - ajánlatos a „Save date & time" feliratra kattintani, ekkor a játék időrendbe állítja mentéseidet, így könnyebb lesz válogatni. Az első lapon a saját (gyors és normál), a másodikon az automatikus mentések sorakoznak. A pályák egyes szakaszainak lezárását egy tüzes pentagramma megjelenése jelzi, ha ezen átsétálsz, automatikus mentés történik, valamint „Daydream" és „Insomnia" módban a HP feltöltődik.

Az interfészről: az iránytű alapban a legközelebbi ellenség felé mutat, ha ezek elfogytak, megjelenik az említett pentagramma, ekkor a nyíl vörösen „izzik", és e felé terel. Baloldalon a megölt ellenségek számát láthatod, jobbra a begyűjtött lelkekét. Ha sikerül 66-ot összeszedni, rettentő gyilkos démonná változol. Hang- és fényeffekt figyelmeztet ha még kettő, illetve még egy lélek kell ehhez az állapothoz. Ez fontos! Nem muszáj ugyanis minden lelket összeszedni a pályán. Azaz, ha már van 65 begyűjtött lélek, és csak egy-két könnyebb ellen rohangál előtted, ne szedd össze a 66.-at, hiszen ekkor gyakorlatilag elvesztegeted ezt a remek lehetőséget. Tartogasd ezt arra a pillanatra, amikor sok, erős rosszarc támad neked, ilyenkor elég egyet kicsinálni, beszippantani a lelkét, és máris mészárolhatsz. És még valami: tanuld meg kikerülni a munícios dobozokat! Nehezebb fokozaton korlátozott lesz a lőszerkészlet - ha csak egy golyó hiányzik a puskából, és belesétálsz egy ládába, a fegyveredbe ugyan bekerül az az egy lövedék, a többi viszont elvész. Mivel kézi újratöltés nincs, érdemes „szárazra" durrogtatni a fegyvereket, és csak indokolt esetben begyűjteni az utánpótlást (ugyanez vonatkozik a plusz életerőre és a páncélokra is!).

TUDTAD-E?

A csapat neve az X-aktákból egyik epizódjából származik, ahol Mulder ügynök ezt mondja: „Ha azt álmodod, hogy nincsenek szabályok, az emberek repülhetnek, és minden megtörténhet."

A végére egy apró trükk, ha plusz pénzhez akarsz jutni: rántsd magadhoz az ellenséged a Killerrel, majd ne engedd leesni, a Killer tűzgombjának folyamatos nyomogatásával próbáld meg minél többször megforgatni a levegőben! Ha ezt sikerül háromszor megtenni, negyedikre egy értékes drágakő hull ki a hullából, majd minden újabb repülésre egy-egy! Így tisztességes vagyont szedhetsz össze, melyet a statisztika képernyőn is láthatsz: a 310+225 jelzi, hogy normál módon (vázák, koporsók stb.) 310, ilyen extra módszerrel 225 aranyat „kerestél".

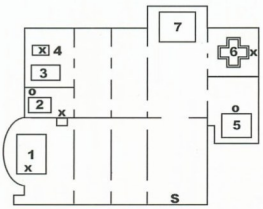
D. A végigjátszás

Jöjjön tehát a nagyobb falat. Igyekeztem minél több helyen képekkel illusztrálni a teendőket. Ha egy-egy titkos hely elérése elsőre nem menne, ne keseredj el - a leírtak alapján össze kell jönnie a dolognak, kipróbált módszer, én alapvetően ilyesmihez béna vagyok, de nekem is sikerült, igaz, néha 30-40 próbálkozásra, pár óra alatt…

I/1 CEMETERY

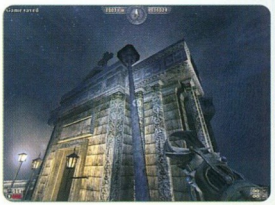
Feladat: Teljesítsd a szintet!
Jutalom: Endurance [A] - fele akkora sebzést nyelsz be

4 titkos hely, 1 ereklye:
A pálya nem nagy, viszont bonyolultnak tűnhet, ezért készítettem egy térképet.



Az S-sel jelölt helyről indulsz, a pálya vége a templomban (7) van. A négy titok az „x"-szel jelölt helyeken vár.

1. Ereklye a kápolna tetején: Az 1-es jelű (lépcsős) kápolna tetején látsz egy aranykeresztet, ezt kell felszedni. Ha szembe állsz az épülettel, az ajtótól jobbra áll egy kandeláber. Állj elé, és a Painkillert beindítva finoman döntsd neki az épületnek (lásd a képet!), ezután gyors, folyamatos szökdécselésekkel, előre dőlve (lefelé nézve), majd a közepétől felfelé bámulva (testsúlyáthelyezés!) ugrálj fel rajta a tetőre, és gyűjtsd be az ereklyét. Javaslom, párszor menj fel, gyakorlásnak, később hasznos lesz az itt megszerzett tudás…



2. A sírkamra: Miután a 3-as jelű, oltáros kápolna környékét megpucoltad az ellenségtől, kinyílik a mellette lévő kis sírkamra (4) ajtaja, benne egy páncéllal. Ez a titok.

3. A befalazott üreg: A 2-es számmal jelölt kis kápolna (tűz lobog a belsejében) hátsó

SPECIÁLIS UGRÁSOK

Bunnyhopping: Ez az ugrásfajta az egyik első speciális mozgás az FPS-ek történelmében, hiszen atyja John Carmack, és a Quake-ben találkozhattunk vele először. Lényege, hogy ha folyamatosan ugrálunk, az egyes ugrások sebessége összeadódik, végül az így nyert mozgási energiát egy végső, nagy ugrásban „sütjük ki", amellyel extrém távolságot vagy magasságot küzdhetünk le. A „bunnyhopping" (magyarul nyusziugrás) igazán a Counter Strike-ban futott be nagy karriert (amelyet ugye a Quake motorok elemeiből összegyúrt Half Life erőmű hajtott). A Painkillerben is nagy használt vehetjük mind multiban, mind szólóban, főleg a titkos helyek elérésében. Ha látni akarod a „bizonyítékot", hívd elő a konzolt (az ESC alatti gomb), és írd be: speedmeter 1. Ez bekapcsolja a sebességkijelzőt (lent középen), a nagy ugrások végrehajtásához (pl. az opera előtti kerítésugráshoz) 7-10 körüli „löket" kell.

PK-ugrás: Ezt az ugrás viszont már új, és elsősorban a játék kihegyezett fizikai motorjának, a Havoknak köszönhető. A kivitelezése egyszerű, de sok gyakorlást igényel: állj rá valamilyen nem masszív, azaz szétrombolható tárgyra (koporsó, láda, ilyesmi), vedd kézbe a Painkillert, és lenézve célozz a lábad elé, az adott objektumra. Lődd ki a Killert, azaz a fegyver fejét, és jó ütemben ugorj. Ha sikerül így időzíteni, hogy épp lendületben légy, amikor a jókora vasdarab visszavágódik a nyélbe, az ütés ereje nagy magasságba repít! Természetesen számolnod kell azzal, hogy a lövéstől a sérülékeny tárgyak szétmennek, azaz csak egyszer „sütheted el a poént", és még véletlenül se próbáld ki lőporos vagy benzines hordón…

Strafe Jump: Újabb érdekes megoldás. Nézz arra a pontra, ahová el akarsz jutni. Fordulj el kb. 45 fokkal, így a célállomás felé oldalad mutat. Ekkor nyomd le egyszerre a megfelelő oldal gombját (bal vagy jobb oldalazás), az előre gombot és az ugrást. Rengeteg gyakorlás kell hozzá, de az ugrás íve sokkal nagyobb, mint normál esetben, így nagy távolságokon lehet átjutni.

sarkánál találsz egy lőszeres hordót (a térképen o-val jelölve). Toszogasd az x-szel jelölt helyre (lásd a képet), és lőj bele egyet. A leomló fal mögött lőszer a fagyasztóhoz.

4. A furcsa építmény: Ez egy nagyon aljas dolog! A 6-ossal jelzett, furcsa, kereszt alaprajzú építmény hátsó része (x) falappal van lezárva, kis résen valami csillog. Ide kell hozni egy hordót, ebbe belelőve a fal leomlik, és egy extra életerő (+100) a jutalom. Igen ám, de hol van még hordó? Nos, a szomszédban, az 5-össel jelzett épület előtt (o). Ám amikor ide belépsz, az objektum hamarosan összedől, rá a hordóra, amely felrobban. Ezt nem szabad hagyni! Amint átléptél a pentagrammán, rohanj a hordóhoz, és rugdosd minél messzebb, a kerítéshez! Ezután már „csak" vigyázni kell rá, hogy se Te, se ellenségeid ne bántsák. Sürű mentés… (A sorrend: amikor belépsz a nagykapun a második nagy területre, előbb meg kell pucolni a templom környékét, ekkor mehetsz az 5-öshöz, innen a 6-oshoz.)

I/2 ATRIUM COMPLEX

Feladat: Semmisíts meg mindent, amit lehet!
Jutalom: Haste [A] - az idő felére lassul

Tipp: a ládák jó része a titkos helyeken van, úgyhogy lásd a továbbiakat, és ne feledd a kitárt karú szobor mögöttit sem szétverni…

4 titkos hely, 1 ereklye:
1. A másik oldal: Rögtön az elején egy galériára toppansz, leesel, és kinyírsz pár szerzetest. Amint megjelenik az első pentagramma, állj vele szembe, és jobbra át. A sötétből egy lépcső vezet a másik galériára, a nagyládát is szét lehet barmolni, fagyasztás+puska hatásos ellene!

2. A lépcső alatt: A második udvarban egy lépcső vezet fel a körfolyosóra. Be tudsz menni ez alá, itt találod az ereklyét is!

3. A titkos szoba: Miután végeztél a pályával, és megjelenik a portál, menj vissza a második udvarra, a fent említett körfolyosóra! Menj végig, itt találsz egy szobát, benne láda.

4. A másik folyosó: Ugyancsak erről a folyosóról egy átjárón (a lépcsőhöz közelebb) át tudsz menni az első udvar feletti folyosóra, itt sok kis helyiség, a nagy, titkosban 7 (!) láda.

I/3 CATACOMBS

Feladat: Öld meg mind a 112 ellenséget!
Jutalom: Soul Keeper [E] - a lelkek később illannak el

Tipp: Van 6 zombiharcos, akiket könnyen elszalaszthatsz. A függőhíd után kettéválik az út, a 2. CP a bal oldali ágon vár, ám te válaszd a jobb oldalit, itt találsz 4 rosszarcot. Az 5. CP után ismét ütelágazás, ismét jobbra menj, a koporsónál kiugrik a földből újabb 2 zombi.

TUDTAD-E?

A fejlesztőcsapat varsói, 200 februárjában alakult, jelenleg 3 főből áll. Ez az első munkájuk, de korábban nagy szerepet vállaltak a szintén lengyel Gorky 17 fejlesztésében.

4 titkos hely, 3 ereklye:
1. Üreg a magasban: Mielőtt bemennél a katakombákba, a bejárat felett a magasban láthatsz egy üreget. A mellékelt képen láthatod, hogyan lehet felugrálni oda. Nézz felfelé, nyomd az előre+balra gombot és folyamatosan ugrálj. Jutalom: 1 ereklye

2. Az oszlop tetején: A nagy előcsarnokban az egyik jobboldali oszlop oldalán találsz egy kötelet. Ugrással elkapod, nyomd magad felfelé, a tetején ments. Szemben láthatod a célt, a másik oszlop tetején lévő ereklyét. A három lelógó indán kell átugrálni, ahogy a kép mutatja. Nekem 30-40 próbálkozásból jött össze. (Vigyázz, ne csak a titkos helyet érd el, szedd fel a keresztet is!)

3. A sírban: A függőhíd után lesz egy kis helyiség, majd a CP után egy nagyobb. Ezután kétfelé ágazik az út, mindkét folyosó falában koporsókkal. A jobb oldali ág baloldali falán, a felső sor 3. üregében találod a 3. ereklyét és egyben titkos helyet. A feljutás? Nos, én egyet tudtam kitalálni tutira: megpucoltam a következő termet, majd elmentem a felhalmozott robbanószerig, és előbb egy hordót, majd egy nagy dinamitos

ládát feltoszogattam a célponthoz. Az előző helyiség sarkában talált pénzes ládával megtámasztottam őket, ahogy az alábbi ábrákon látszik, így be tudtam ugrálni. Alig egy óra, és meg is voltam… (Meglehet csinálni PK-ugrással is, de azt ne robbanóanyagon mutasd be…)

4. A híd alatt: A robbantgatás után lesz egy kis híd, alatta egy peremen +100 HP. Menj át a túloldalra, fordulj szembe ezzel, és egy nagy ugrással röppenj le érte. Óvatosan fordulj meg (háttal a falnak), és folyamatos ugrálással indulj el balra/felfelé, így kijuthatsz a lyukból.

Ellenségek:
Az előcsarnok után a függőhíd elég ciki, négy „mesterlövész" kóstolgat. A megoldás a karó, pécézz ki egyet, rohanj előre, stop, tűz, fuss el, körbe-körbe, mindig csak egy-egy lövésre megállva.

A pályavégi főellenség legyőzése meglepően egyszerű. Hátul a pokol torka, egy híd nyúlik be fölé, efölött, a mennyezeten egy csillag. Lőj bele egyet, mire beárad a fény. Sétálj a hídon végig, egész a szélére, amikor az arc beleér a fénybe, szétrobban. Ekkor jó ütemben ugorj előre, azaz vissza, a terem felé, nehogy a légnyomás lesodorjon!

I/4 CATHEDRAL
Feladat: Gyűjts össze legalább 500 aranyat!
Jutalom: Time Bonus [A] - az Aranykártyák hatása tovább tart

3 titkos hely, 1 ereklye:
A nagy mamlasz lenyomása és a főhajó megpucolása után felmész a felső szintre. Itt jobbra indulva kijuthatsz egy nyílt térre. Két titok itt keresendő.

1. A leszakadt platform: A kis beugróban sok urna és egy falnak támasztott koporsó vár. Ezen kell felugrálnod. Felépsz az urnára, és két gyors ugrással a koporsó tetejére. Innen fel/előre/balra a platformra. Ha nagyon nem megy, vesd be a PK-ugrást, azaz lődd a fejet a talpad alatt lévő koporsóba, és juss fel így. Jutalom: az ereklye, és némi lőszer.

2. A romok felett: Ha az előbbi helyen megfordulsz, szemben, a másik platformon láthatod a következő célodat, egy +100-as HP-t. A feljutás gáz. Elméletileg két megoldás van: vagy ideföntelindulsz jobbra, végigmész a peremen - itt az első pilléren kell átjutni, láttam már olyat, akinek sikerült. A másik, hogy lemész az udvarra, és az ábrán látható módon felugrálsz a ledőlt oszlopra. Innen a lyuk peremére kell ugrani, majd át szembe. Kegyetlen!

3. A titkos kapu: Miután minden ellenségedet legyőzted, és megjelenik a portál, a kis lépcső előtti nagy, kétszintes terem bal hátsó sarkában találsz egy létrát. Itt feljuthatsz a felső szintre, menj ki a galériára, itt balra, el addig a pontig, ahol egy kis HP volt, ez mögött ajtó, mely most nyitva áll. Lépj be, némi aranyért.

A főellenség nem bonyolult, legjobb a gránát neki, közelről a puska. Oszd szorgalmasan, és kerüld el az általa hajigált sziklákat.

I/5 Enclave

Feladat: Öld meg a főellenséget két perc alatt!
Jutalom: Blessing [E] - 150-re emeli a szintkezdő HP-t

Tipp: Nos, ez a legkeményebb eddig. Kezdésnek rohanj a szörny felé - jobbra egy kis építményben lesz egy páncél. A figura lába közét és hátsóját célozd, ott a legérzékenyebb, fegyvernek én csak a puskát javaslom. A pálya közepén van egy kis sírkert, benne némi HP és jó sok lőszer, terelgesd arra ellenséged, hogy ezek összeszedése ne okozzon időkiesést. Az aranykártyák bevetését akkor ajánlom, ha a Necrogiant széttépi a láncait, illetve amikor 30% körüli az életereje, és randa vihart támaszt. A többi ellenséggel ne törődj, folyamatos körtánccal kerüld ki őket. Ha nagyon nem megy, gyere vissza Fury, Dexterity, Time Bonus paklival, illetve utóbbi helyett az Iron Will is jó.

II/1 PRISON

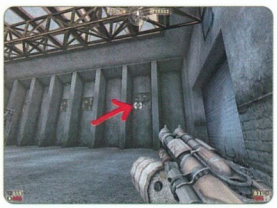
Feladat: Ne használj robbanós fegyvert (gránátvető)!
Jutalom: Replenish [S] - a muníciós dobozokban kétszer annyi lőszer lesz

Tipp: A legjobb fegyver a pályán a Painkiller dupla másodlagos tüze, azaz a kilőtt „mixerfej" a lézeres rásegítéssel, nagy távolságból le tudod szedni a géppuskásokat, mellé kisegítőnek a puska/fagyasztó páros.

A pályáról: Egy kicsit trükkös: az első teremből a leesett traverzen ugorj át, itt kimehetsz a konyhába. Innen egyértelmű az út a börtönblokkba. Pucold meg a szinteket, szedd le innen az udvari ellenségeket, majd a második szint lépcsőfordulójáról ugorj ki az udvarra, és nyomj le mindenkit. Vissza a cellákhoz, fel a lépcsőn, itt megint egyértelmű. A kivégzőhelyiségnél körbe kell menni, a végén megtalálod a hóhér fülkéjét, itt lesz egy CP, felette egy kar, ha nekimész, lenyomódik, és a széken megjelenik a portál.

4 titkos hely, 1 ereklye:
1. A szellőzőben: Az első helyiségben fent látsz egy csomó elszívót, az egyik ventilátor nem működik. Ha ezt egy belőtt gránáttal kirobbantod, az odahordott ládákról bejuthatsz a szellőzőbe, ahol megtalálod az 1. ereklyét - csakhogy ezzel elbukod a kártyát... A másik megoldás: a konyhában a plafonon van a másik „bejárat", itt van egy hordó is bent, amelyet felrobbantva szabad a pálya. Rugdoss oda egy kis fémládát, és erre állva PK-ugrással juss be a csőbe. Szinte lehetetlen...

TUDTAD-E?
A multiplayer mód Voosh mókája tulajdonképpen felújítás (hogy ne használjuk a lenyúlás szót), a szépidőkben a Quake I. Word egyik modja volt.



2. A csatornában: A mosdóban, a középső csatornafedél hiányzik, egy hordó torlaszolja el a lejutást. Odalent két őr és jó adag fagyasztó-muníció.

3. A kisszoba: Miután megjelent a portál, menj vissza a lépcsőn az irodaszintre, szemben balra egy kis szobában ott a 2. ereklye (lásd az ábrát).

4. A cellában: Szintén a portál megjelenése után menj fel a börtönblokk 3. szintjére, az egyik hátsó cellában vár rád a 3. ereklye.

II/2 OPERA HOUSE

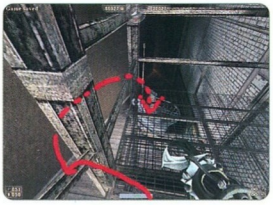
Feladat: Gyűjts be legalább 100 lelket a lehetséges 182-ből!
Jutalom: Speed [A] - gyorsabban mozogsz

Tipp: vigyázz a fizikai motor aljasságára, ne használj olyan fegyvert, amely ellöki tőled az ellenségeket, és utánuk kell caplatni! Painkiller, Stakegun (falnak szögezés) jó választás. Soul Keeper kötelező, és ha a vasútállomás után jössz vissza erre a szintre, a Soul Catcherrel süti a feladat.

4 titkos hely, 3 ereklye:
1. A szeméttárolóban: Amint a pályára kerülsz, középen, a zöld konténeren fegyver, egy kukáról könnyen felugorhatsz. Ha már itt vagy, repülj át szembe, a drótkerítéssel elzárt szeméttárolóba, az itt lévő konténer mögött van ugyanis az első ereklye. Legjobb lendületből: felugrasz a kis kukáról a nagy zöldre, onnan egy ugrás középre, és

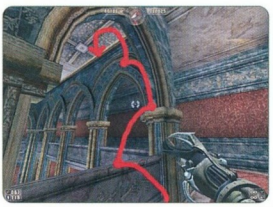
még egy előre („bunny hopping", lásd az ugrásoknál!). Kis gyakorlással kivitelezhető - ha nem megy, a rácshoz vitt kukáról PK-ugrással lehet próbálkozni. Kifelé kiskuka, konténer, előre.

2. A kellékjárműben: A második lépcsőzetről (ahol el kell ereszkedni), láthatsz egy kellékjárművet, egy dísz gépágyúval. A második szint harmadikra vezető lépcsőjéről tudsz beleugrani a lőszerért, ahogy az ábra mutatja.



3. A színpad mögött: Sok mese nincs: fel kell jutnod a színpadra. A legegyszerűbb, ha a CP előtti táblát rugdosod oda, és erről felugrasz (lásd az ábrát). Menj a színfalak mögé, és fel a lépcsőkön a lőszerért.

4. A plafon alatt: Sok lépcsőt megmászva feljutsz a karzatra, innen egy újabb lépcsőházon át az előcsarnok galériájára. Ennek a plafonja alá, a kis peremre kell feljutni. Nem egyszerű a mutatvány, az ideális útvonalat az ábra mutatja.



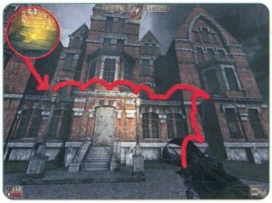
A pályáról: Ha nem találnád a pálya elején a bejutás lehetőségét: karóval lődd szét a szénledobó akna fedelét! (Rozsdaszínű, kétajtós, a sarokban.)

II/3 ASYLUM

Feladat: A szinten csak a Painkillert használhatod
Jutalom: Fury [A] - kétszeres sebzés

Tipp: Kedvenc pályám! Nem nehéz a feladat, a PK másodlagos tüzével pikk-pakk lenyomhatod az ellent, aztán lehet belőlük kiverni a drágaköveket (lásd: a tippeknél fent!), én +615 aranyat kapartam össze legutóbb így. Ajánlom ezüstkártyának a Soul Keeper + Blessing kombót, aztán hajrá.

3 titkos hely, 3 Ereklye:
1. A tetőn: Rögtön a pálya elején irány a tető. Az ábrasor mutatja a helyet és a módot - a jobboldali kiálló téglasorról (mint lépcső) a peremre, ugrás a kistetőre, innen három folyamatos szökkenéssel a kiugró részt megkerülve át a másikra. Az első ereklye a tiéd!



2. Az átjáró tetején: Az épület mögötti (ne hagyd ott a páncélt!) ácsolt átjáró tetején vár rád +100 HP. Nézd a képet, a régi temetős trükk, az álló kandelábert döntsd rá a tető szélére, ugrálj fel, aztán hátra arc, és fuss a jutalmadért.

3. Az emeleten: Picit aljas - miután megjelent a portál, mássz fel az emeleti kórtermekhez (föléjpcsőn fel, majd a hátsó lépcsőházban tovább. Balra a második szobában két ágyon két ereklye.

A pályáról: Picit itt is van keverés. Az elején a deszkák között lebújsz az alagsorba, majd fel a létrán, és a lépcsőkön. Besétálsz a gyertyás pentagram közepébe, jön a hirig. Ezután egy falnak dőlt szekrényen fel, amig lehet. Ugorj a létrára (ciki), menj fel, itt a CP. Vissza le, a lépcsőházba, innen már egyértelmű a pálya.

FEGYVEREK

Pain & Killer: Multifunkciós készség, igen hálás darab. A fegyver két részből tevődik össze: egy nyélből, és a hozzá kapcsolódó fejből, utóbbi neve Killer, az az gyilkos. Ez egy vasmagból, és a rá sziromként tapadó három éles késből áll, az egyik tűzgomb lenyomására ezek szétnyílnak és forogni kezdenek, ennek a módnak neve Pain (fájdalom). A másik tűz lenyomására a Killer nagy sebességgel kirepül, a golyó ütése valóban gyilkos, ráadásul extrém hosszúságot bejár, és ha ellenségbe akad, magával rántja visszafelé, ami felettébb látványos és halálos. Ha a fej függőleges szilárd felületnek csapódik, hozzátapad, ilyenkor a tűzgomb újbóli megnyomásával hívhatjuk vissza. Ha a feltapadt Killer és a nyél pont egymásra néz, a kettő között lézersugár jelenik meg, ami egy újabb remek lehetőség. És még mindig van más: ha beindítod a Paint, azaz „forogni kezd a propeller", és ekkor indítod útjára a Killert, egy éles pengéjű bumerángot indítasz útjára, nagyon kegyetlen szerszám!

Shotgun & Freezer: Az első jószág a jól ismert puska, nagy tűzerejű, ráadásul elég rövid az újratöltési idő is, úgyhogy kellemes gyilokszerszám, de elsősorban rövid / közepes távra. A második egyszerűen lefagyasztja az ellent, amelybe ekkor elég egyetlen lövés - például pont a puskával -, hogy bevégezze sorsát.

Stakegun & Grenade Launcher: A Stakegun különleges darab: nagy sebességgel egy hegyes karót lő ki, nyilván vámpírvadászatra lett kifejlesztve. Előnye: nagy hatásfok és biztos találat hosszabb távra is, hátránya: igen lassú újratöltési idő. A másik készség hagyományos gránátvető, tömegoszlatásra.

Rocket Launcher & Chaingun: Szintén két standard jóbarát, egy rakétavető és egy golyószóró, alias minigun. Semmi különös nincs bennük, nagy tömegek ellen hatásos páros.

Driver & Electro: Ez a duó viszont új, és elég izgalmas. Az első egy shuriken, azaz dobócsillag-vető, a hagyományos nindzsafegyver házasítása egy golyószóróval. Nagy távolságra is halálos, ráadásul igen gyors jószág. A második elektromos árammal dolgozik, szintén kellemes távolságokat tud áthidalni, bár a lőszerrel nem túl gazdaságos. A kettő kombinációja viszont nagyon jó! Indítsd útjára az áramot, majd nyomd le a Driver gombját. Ekkor egy gránát jön létre: egy dobócsillag, mely a legközelebbi felületre tapad, legyen az ellenség vagy tárgy. Közepében egy kis elektromos mag helyezkedik el, ez a közelébe tévedőt halálos áramütéssel fogadja, maga a szerkezet néhány másodperc múlva igen erős robbanással megsemmisül. Kis gyakorlással igen kellemes hatás érhető el!

II/4 SNOWY BRIDGE

Feladat: Találd meg mind a hat titkos helyet!
Jutalom: Dark Soul [E] - a démonná válás már 50 lélek begyűjtése után megtörténik

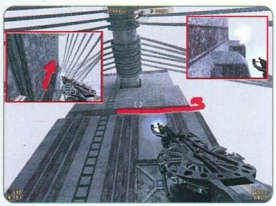
Tipp: Kemény hirigre számíts - a Replenish ezüstkártya használatát mindenképp javaslom!

A titkokat és a pálya bemutatását ezúttal egybegyúrtam, az egyszerűség nevében.

6 titkos hely + 3 ereklye, és maga a pálya

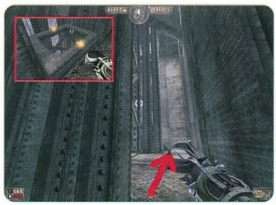
1. titok a cső végén: Rögtön az elején lemész egy vaslépcsőn, és meglátsz jobbra egy páncélt a csövön. Ha felugrottál, menj előre a lezárt részig, ennek jobb oldalán bejuthatsz, jó adag lőszer vár.

2. titok a torony túloldalán: Mikor kijutsz a szabadba a két torony közé, a létrán mássz fel a szemben lévő első „szintjére". A fallal szemben állva finoman indulj jobbra (ha sétálva nem megy, folyamatos ugrálással), kerüld meg az épületet, +100 HP a jutalom - persze vissza is kell még jutni....



A pálya: az alant lévő hídra kell lejutnod, szép finoman a merevítő drótköteleken lecsúszhatsz-ugrálhatsz, próbálj minél kevesebb sebzést beszedni. A híd egyik végén plusz életerő, a másiknál lőszer vár, de vigyázz, mert ha odaérsz, leomlik a fél felépítmény.
A nindzsák ellen a karó, tömegoszlatásra gránát a jó, a szamurájok az elektromosságot és a dobócsillagszórást nem kedvelik, de a fagyasztó+puska kombó se rossz. Vigyázz, a haldokló szamuráj széttöri a fegyverét, ez kisebb atomvillanást eredményez, menekülj! Én itt játszottam ki a kártyáimat (Endurance, Fury, Time Bonus). Ha vége a menetnek, visszakerülsz a pálya eleji átkötő szakaszra. Itt jön az újabb titok.

3. titok a másik toronyban: Menj le a lépcsőn, ismerős a pálya. Séta végig előre, szabad az út a másik toronyba, odafent a traverzeken két ereklye.



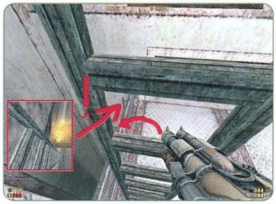
A pálya, tovább: Lépj rá a kocsira. Amint átértél az első kapun, ugorj le, fedezékbe. Vadászd le a nindzsákat, majd előre, hogy a kapuk beálljanak, aztán védekezz. Nekem 60 életerőm volt ekkor, ezt próbáltam tartani a kapu előtti zárt részen, plusz a lelkekkel növelni. Itt jött össze a démonná válás, ez kicsit segített. Ha már picit csendesebb a pálya, bevállalósok megpróbálhatják a következőt (nekem bejött): állj a baloldali rámpa mellé, ha szerencséd van, egy „sniper" szamuráj egyből mellbe kap a jéglabdával. Ez csak hármat sebez, viszont nagyot üt - akkorát, hogy felrepít a felső részre! Innen

könnyebb vadászni, ráadásul hátul lőszer és életerő vár. Ha minden tiszta, jön a CP, és a titok.

4. titok a sikátorban: Miután leugrottál a kis építmény tetejéről, egy fegyver vár. Ne menj fel a lépcsőn, sétálj el az épület oldalán a szűk „sikátorban", a sarkon balra, középtájt nagy adag lőszer vár.

A pálya folytatódik: A folyosóra kell bejutnod, sok szamuráj lesz. A szakaszok a „mesterlövészek" lenyomása után folytatódnak, őket a shuriken-szóróval, vagy a PK lézerével vadászd le. Miután átszippantódtál a túloldalra és lenyomtad az ellent, egy sílift vár rád, de előtte titok!

5. titok a platform alatt: Menj fel a létrán a lőszerekért, majd vissza, félúton azonban ugorj a kerítésre. Innen látnod kell egy másik lajtorját az épület falán, szökkenj rá, menj le, oldalt a tartógerendán vár a 3. ereklye.



A pálya aljas: Érdekes módon engem nem várt meg a kocsi, de semmi gáz, átkötéltáncoltam a túloldalra. Jön az utolsó titok.

6. titok az épület mögött: Menj fel a létrán a párkányra, és kerüld meg az épületet, a túloldalon HP, páncél, lőszer.

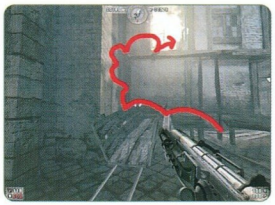
A pálya vége: A rengeteg karmos lény ellen legjobb a fagyasztó+puska kombó. Ha végük, a csillagvizsgáló közepén vár a portál.

II/5 TOWN

Feladat: a szinten csak a karókat (Stakegun elsődleges tüze) használhatod
Jutalom: Double Haste [A] - az idő negyedére lassul

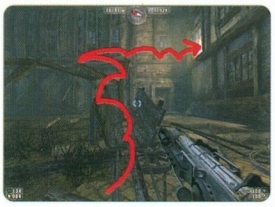
Tipp: Nem nehéz a feladat, csak kerülgetni kell a hozzád vágott ezt-azt, és jó időben elengedni a karót. A két nekromanta már keményebb, beléjük kell 5-6 cövek, én ide időzítettem a démonmódomat, de persze az aranykártyák kijátszása is megoldás - a szintzáró Boss nem nagy falat. A legkegyetlenebb a boszik levadászása, szerencsére nincs sok belőlük. Hanem a titkok...

5 titkos hely + 3 ereklye:
1. Az ablak mögött, tűzben: rögtön a pálya elején, amikor átlépsz a boltíves kapun, jobbra egy leomlott tetőacsolat, fent egy ablak, lángoktól nyaldosva. Nos, ide kell beugrani. Legjobb megoldás, ha a pálya elejéről a szekeret idetolod, erről fel az ácsolatra, innen be a szobába, az ereklyéért.

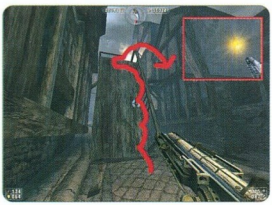


2. A gyilokjárón: Az előbbi titkos hellyel szemben, a kis gyilokjárón, ahonnan két rusnya dobált, egész hátul van +100 HP. Feljutás az ablak előtti ácsolatról, lendülettel, kb. mint az opera előtt, a kukáknál. Kegyetlen...

3. Az ablak mögött: Ismét be kell mászni egy ablakon. Lesz egy kis zárt udvar, sok koporsóval. Ha innen kilépsz, újabb ácsolatot találsz, a képen mutatom, melyik ablakon kell bejutni. Picivel lejjebb, az utcán találsz egy újabb szekeret a feljutáshoz.



4. A rámpával szemben: Ez a rész a koporsóból kimászó zombikkal. Egy rámpa leszakad, legurulnak róla hordók. Ezen kell felugrálni (nagyon csúszós, nem egyszerű), majd át szembe, ismét egy ablakon be, a szobába, ereklyéért - lásd az ábrát!



5. A romos sarok mögött: Közvetlenül az előző pályaszakasz után lesz egy saroképület, a sarka ki van robbanva. Ide kell beügyeskedned magad az utolsó ereklyéért. Ez nem lesz nehéz, hiszen előtte szekér, ép tetőzet - többi a képen.

II/6 SWAMP

Feladat: Öld meg a mocsárszörnyet 4 perc alatt!
Jutalom: Dexterity [A] - a fegyverek újratöltése kétszer gyorsabb

Tipp: A feladat nem nehéz, ha tudod, mit kell csinálni. A következő paklit ajánlom: [E] Blessing + Replenish, [A] Fury, Double Haste, Time Bonus. A kis szigetről nem mozdulhatsz el, a mocsár bánt, a szörny pedig páncélos. Kizárólag a puskát használd! Az első körben célozd a gázbuborékokat, ha a figura pont a robbanáskor ér oda, sebződik. Ha szembefordul, vigyázz, egy férget hív elő, amely 50-et sebez, térj ki előle! Ha sikerül megcsípkedni a szörnyet, megjelenik szabályosan körben hat buborék. Lődd ki mind, mire a szörny elindul, hogy eltaposa a tüzet. Ekkor sebezhető! Rögtön vesd be az aranykártyát, és a puskával lődd a rémet, ahogy csak tudod. Ha a lángok kialudtak, tárazz be (az egyik szegletben, nagy halomban puskalőszer), és lődd a főnök feje körüli gömböket - no meg figyelj a férgekre, most már ketten vannak. Hamarosan ismét megjelenik a hat gömb, lődd szét őket, és amikor nekiáll oltani a gazdi, adj neki. Ha jól csinálod ez lesz az utolsó kör, nekem elsőre 3:30 volt a szintidő, Nightmare fokozaton, szóval nem nagy ügy, bár elég aljas.
Nos, egyelőre ennyi a Painkillerből. Sajnos egy bug miatt a következő pályától (Train Station) minden mentésre kidobott a játék, emiatt itt elakadtam a további „munkában". Reménykedjünk, hogy a beígért patch orvosolni fogja ezt a - a fórumok tanúsága szerint sokak életét megkeserítő - hibát, és akkor a következő számban folytathatjuk a szörny-, titok- és kártyavadászatot.

Folytatjuk...

](redenc

CSALÁSOK

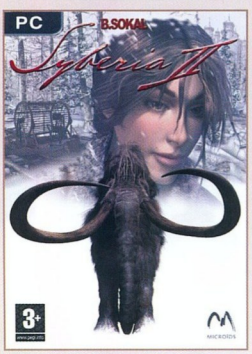
Az alábbi kódokat a konzolba kell beírni (és *ENTER*-rel érvényesíteni), melyet, ha igaz, az *ESC* alatti gombbal tudsz lehívni. Fontos tudni: a csalások csak a könnyű és közepes (Daydream, Insomnia) módban alkalmazhatóak! A már bepötyögött parancsot a felfelé nyíllal csalhatod újra elő.

PKAMMO: Maximális lőszer.
PKPOWER: Maximális lőszer és életerő
PKWEAPONS: Minden fegyvert megkapsz
PKGOLD: Jó csomó arany
PKKEEPBODIES: Váltókapcsoló, „be" állapotban a hullák nem tűnnek el (ez PK-ugrásra is jó!)
PKKEEPDECAL: Váltókapcsoló, „be" állásban a szétvert cuccok roncsai nem tűnnek el. Figyelem! Ez és az előbbi mód gyengébb gépeket jelentősen lelassíthat!
PKDEMON: Démonmód be/ki. A hatás nem örökös, azaz ugyanúgy, mint mindig, egy idő után visszaváltozunk
PKWEAKENEMIES: Minden ellenség életereje 1 pontra csökken
PKALWAYSGIB: Váltókapcsoló, elképesztő vér- és trancsírozás kerülhet képernyőnkre, csak erős gyomrúaknak!
PKGOD: Istenmód be/ki
PKHASTE: A Haste kártyával is elérhető hatás, azaz az idő felére lassul, mi állandó sebességen maradunk - amolyan „bullet time" PK-módra. A „pkalwaysgib" csalással különösen látványos!
PKWEAPONMODIFIER: Módosított fegyver be/ki. Próbáld ki, szép és finom!

SYBERIA II

2002-ben több helyen is az év (kaland)játékának ítélték a montreali fejlesztésű Syberia-t. A francia képregényrajzoló, Benoit Sokal keleteurópai vízióját akkor, kényszerű okokból ketté kellett választani. A tetőpontot megszakított történetet (egy amerikai ügyvédnő saját életének újraélését) azonban most végre teljes egészében megismerhetjük, és pontot tehetünk az ügy végére. Vajon sikerül-e megtalálni a mondákban létező Syberia-t, nő-e még a kék virág, és tényleg léteznek még mamutok? Egy bájosan elvarázsoló történet emberségről, emberekről, álmokról és tettekről. Nem csak gyermekeknek.

- **CD Link: Háttérkép**
- **Fejlesztő: Microids**
- **Kiadó: MC2**
- **Megjelenés: 2004-Május-14**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: http://www.syberia2.info/**
- **PC.Games teszt: 94%**



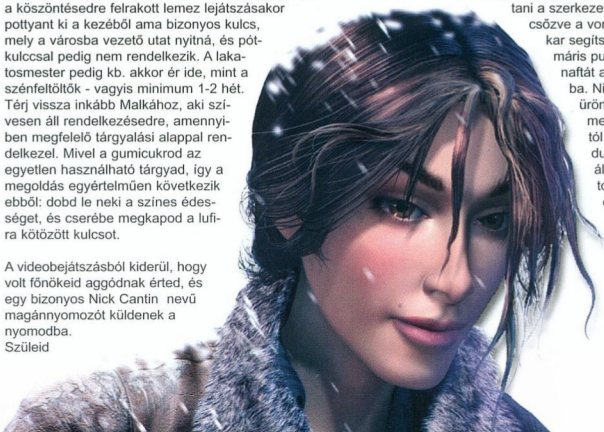
Romansburg

A nyugalmazott Emeliov Goupatchev ezredes köszönt a télies éghajlatú Romansburg városába érve. A vasútállomás mellett található bolt vezetője egy kedves gesztussal ismerteti a város nevezetességeit, majd visszahúzódik kuckójába. Mivel Oscarnak továbbra is fenntartásai vannak az állomásokkal, illetve a köréjük épült városokkal szemben (szerinte egy vonat nem állásra, hanem utazásra termett), ne is húzzuk az időt feleslegesen. Mivel a kijárat zárva, a vonatot pedig nem érdemes szén nélkül egy ilyen hosszú útra indítani, nem marad más választásod, mint felfedezni az állomás egyetlen bebarangolható területét: a kisboltot. Goupatchev úr mellett egy szétszedett cukorka-automata kapott helyet - ennek talpában egy apró kulcsra lehetsz figyelmes. Az ezredest a zárt ajtóról kérdezve különös történetbe kezd, melynek lényege, hogy ne értsd meg, miért is van elzárva az állomás a város lenti részétől.

A szénprobléma viszont ittmaradásra kárhoztat, hiszen az elromlott szénadagoló berendezést próbálva semmi sem hullik alá a vagonodba, s míg ideérnek a műszakiak, az bizony 1-2 hét. A bájos csevegés után fordítsd figyelmedet a kijárat melletti cukorka-automatákra, amelyek közül a harmadiknál a kulcsodat használva jó pár pénzérme kerülhet elő annak talapzatából. A második pénzérmével a sorban a középső automatából csalhatsz elő halacskás cukorkákat, az ötödikkel pedig az elsőből a csíkos színeseket.

A szénadagoló berendezés előtti hídon ácsorogva egy fiatal teremtésre lehetsz figyelmes, elegyedj is beszélgetésbe vele. Amint Malka elárulja, hogy az állomás kijáratát elzáró rács az alant elterülő lakóktól védi az ezredest és diszkontjának ázsióját, menj vissza Goupatchevhez és vond felelősségre emiatt. A kifogására sajnos nincs mit válaszolnod, ugyanis a köszöntésedre felrakott lemez lejátszásakor pottyant ki a kezéből ama bizonyos kulcs, mely a városba vezető utat nyitná, és pótkulccsal pedig nem rendelkezik. A lakatosmester pedig kb. akkor ér ide, mint a szénfeltöltők - vagyis minimum 1-2 hét. Térj vissza inkább Malkához, aki szívesen áll rendelkezésedre, amennyiben megfelelő tárgyalási alappal rendelkezel. Mivel a gumicukrod az egyetlen használható tárgyad, így a megoldás egyértelműen következik ebből: dobd le neki a színes édességet, és cserébe megkapod a lufira kötözött kulcsot.

A videobejátszásból kiderül, hogy volt főnökeid aggódnak érted, és egy bizonyos Nick Cantin nevű magánnyomozót küldenek a nyomodba.
Szüleid nem kis pressziót gyakorolva az ügynökségre azonnal vissza akarnak vitetni New Yorkba, ám ahhoz még meg is kell találniuk téged. A kulcs segítségével nyisd ki az alvárosba nyíló ajtórácsot, majd lelépcsőzve keresd meg Malkát, akitől több hasznos információval gazdagodhatsz a városról és lakóiról. Mint például arról, hogy a szénelosztó gépezet megszereléséhez a remek műszaki érzékkel ellátott Bourgoff testvérek érthetnek a legjobban. Speciel velük nincs a legjobb viszonyban, de talán neked majd sikerül meggyőzni őket. A szénmasina aljához lépve felvehetsz egy üres benzineskannát, majd a motorra pillantva egyértelműen leszűrheted: már csak meg kell azt töltened, hogy elinduljon a berendezés. A bárba lépve hamarosan megismerkedhetsz Malka pesztrálójával, Cirkosszal, aki a kabarét is üzemelteti. Beszámol róla, hogy nála sajnos csak vodkát fogsz találni, az pedig mint tudjuk, nem egyenértékű a gázolajjal. Menj tovább a város vége felé, ahol a pöfékelő motorzajról már ráismerhetsz a Bourgoff-tesók háztájijára. Malkának igaza volt a mo-dortalanságukat illetően: bár tagadhatatlanul egy folyékony üzemanyaggal működő gép zakatol az udvarukban - ebből nem szándékoznak adni neked. Sebaj, megemlegetik ők még ezt... Továbbhaladva a folyó irányába egy hídon futhatsz át, ám a kastélyhoz vezető út túlságosan hűvös és megpróbáltató lenne ebben az öltözékben. Talán majd Syberiából visszafelé... Az úton visszafelé haladva a kerítésre ragasztott plakátok eltávolításával belopózhatsz a Bourgoff-tesók telephelyére, hogy a kisállat dobozát kinyitva elvonhasd az éberen figyelő Ivan figyelmét. Miután a kisebbik Bourgoff testvér elszaladt, az alvó Igor mellől könnyedén eltulajdoníthatod a teli benzines kannát. Miután kicserélted a kannát a tiédre, egy vezércsellel felébresztve a mamlasz testvért máris visszaslisszolhatsz a városba. A metódus talán magától értetődő: megtölteni benzinnel a szénadagológép motorját, majd a gomb segítségével beindítani a szerkezetet. Felépcsőzve a vonat mellé, a kar segítségével pedig máris pumpálhatod a naftát a szeneskocsiba. Nincsen öröm üröm nélkül - a megtöltött kocsitól ugyan már indulásra készen állna a vonatotok, de ekkor egy nem várt esemény következik be: Oscar pánikolva jelenti, hogy Hans szőrén-szálán eltűnt. Malka máris



útbaigazít minket: öreg barátunk öreg barátját, Cirkos urat látogatja meg a kabaréban. Beléptünkre azonban nem várt fordulatot vesz a történet - Hans betegen zuhan össze a kabaré padlóján, és majdnem élettelenül terül el a földön. A betegsége súlyosnak tűnik, úgyhogy orvost kell kerítenünk, de minél hamarabb! Kérdezd meg az ezredest, hogy milyen hasznos információval tud szolgálni - minden, amit adni tud, az a padlásán rejtőző meleg ruha. Ezt a lehúzható létrán felmászva találod. A városba visszatérve Malka egy történetbe kezd a halott szüleiről, valamint a távoli kolostorban lakozó, gyógyító szerzetesekről. Cirkos úr kabaréjában további információkhoz juthatsz a szerzetesekről, és egy bizonyos arcra helyezhető kendőről, ami a kulcsa lehet Hans gyógyulásának. És ha kulcs, akkor Malka, hiszen nála van a híd előtti dobozhoz tartozó érme. Felvéve egy lepeldarabot terítsd azt Hans arcára, majd a vonat mosdójában átöltözve, indulj el a kolostor felé vezető úton.

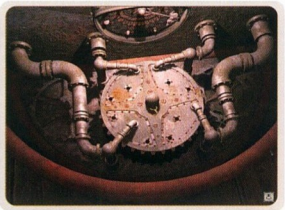
A téli ruháknak köszönhetően immáron gond nélkül végigsétálhatsz a fagyos ösvényen, hogy elérkezz a kolostor bejáratához. Mivel a harangot megkongatva nem nagyon akar beengedni senki sem, így nézz el a jobb kéz felé található tavacska irányába. A vízparton egy ruhát mosó szerzetesre bukkanhatsz, aki latin nyelven valamiféle madarakról értekezik neked. Azt, hogy a kolostorba miért nem akarnak beengedni egyenlőre nem árulja el. Miután itteni próbálkozásaid zsákutcába torkolltak, térj vissza Romansburgba, és a pályaudvar boltjában kérj valami segítséget az ezredestől. Ő három síppal lát el téged, melyekkel visszatérve a szerzeteshez elmélyedhettek az ornitológia tudományában. Mint kiderül: madárfüggő a manus, és azért nem engednek be a kolostorba, mert nőknek ez tiltott. Az ezüst sípot neki-ajándékozva máris hódolhat legnagyobb hobbijának, és utánaeredhet egy ritka madárfajnak - így lehetőséget kaptál, hogy az otthagyott csuklyáját felöltve besurranj a kolostorba.

TUDTAD-E?

A 2003 augusztusában alakult White Birds Production céget Benoît Sokal, Olivier Fontenay, Jean-Philippe Messian és Michel Bams alapította. Első játékuk a Lost Paradise nevű point & click kaland lesz.

A gyertyaöntő kályháról vedd fel a gyufát, majd a főtérre érve lépj be a kápolnába. A szerzetesrend vezetőjét szövégre kapva megtudakolhatod, hogy valóban létezik az arc lenyomatát őrző lepel alapján történő betegségazonosítás; így állapítják meg, valóban súlyos-e annyira az adott delikvens, hogy érdemes legyen felhozni őt a kolostorba. Kis győzködés után megmutathatod a Hans arcára tett leplet, ez után ideszállítják őt a szerzetesek. Miután a kezelés elkezdődött, teljes karanténba zárják az idős feltalálót, neked pedig ki kell könyörögnöd egy láthatást a zárdafőnöktől. Miután ez sikerült, kérdezd ki Hans-ot a lehetőségekről, majd kifelé menet vond felelősségre a hallgatózó ismeretlent. Az idelopózó szerzetes végighallgatta, amint Hans Alexei szerzetes csodálatos gyógymódjáról áradozik, hisz a Youkol metódus szerint eljáró régi barátban jobban bízik, mint a sarlatán zárdafőnökben. A folyosón hallgatózó szerzestől egy levelet és egy mamutos érmét kapsz, miután Alexei szerzetesről kérdezted, a téren pedig egy kefét találhatsz a vödör

mellett. Vedd fel a bejárat felé vezető úton található taligáról a metszőollót, majd a sírkertben vágd le Alexei sírjáról a bozótot. Tedd el a gyógynövény-ágakat, majd lépj be a kápolnába. Súrold le a bal oldali falfestményről a festéket, és vesd papírra a könyv alatt megbúvó kereszt körüli pöttyöket. Ez a könyvtárban meggyújtandó gyertyák koordinátáit jelöli. A helyes gyertyákat meggyújtva ugyanis az emeletre vezető lépcső tetején egy ablakot nyithatsz ki. A mamut emblémát a frissen felfedezett nyílásba helyezve és a palettákat az óra járásával megegyező irányban visszazárva egy rejtekajtóra fókuszálódik az érme szemén át besütő napfény (az alsó palettával kezdd). A könyvespolcon megbúvó gombot megnyomva Alexei szerzetes rejtett holmijaira bukkanhatsz. Vedd fel a szerzetes naplóját, valamint a Youkol bögrét. Menj vissza a bejárati lifthez, ahol öntsd a herbát a bögrébe, tégy egy szál zsinórt a gyertyaöntő tégelybe, és már csak a tűzszító kart kell meghúznod, hogy gyógygyertyát önthess. Hans szobájába érve tedd a bögrét az asztalra, majd a gyertyát a bögrébe, végül a gyufát használva hozd működésbe az ősi gyógymechanizmust. A gyertyából kicsapó illatok Hans gyógyulásához vezetnek, aki - bár jelentős javuláson ment keresztül -,



még nem teljesen épült fel. Így egy kis segítségre lesz szüksége, hogy elhagyhassa a kolostort. Lépj be a kápolnába, ahol a főpap szobájában kell egy kulcsot keresned. Ezzel ugyanis a bejárat mellett elzárt harangtoronyba jutsz. Az itt található zsinórt megrángatva egy remek elterelő hadműveletet kezdhetsz meg - a kongatásra felfigyelő szerzetesek

ugyanis elvonulnak imádkozni, így a temetőben dolgozó csuklyás alak is eltűnik munkahelyéről. Ezt az alkalmat kihasználva lépj oda a sírkertben található koporsóhoz, és told oda a falon található repedés szájához. Siess vissza Hanshoz, akivel a temetőből még időben elillanhattok az időközben észbekapó szerzetesek elől. A vonat indulása előtt immáron minden akadály elhárult, most már csak Hans kér egy szívességet tőled, mielőtt Oscar beindítaná a szerelvényt. Cirkos kabaréjában egy működésképtelen lovas szerkezet áll, amelynek beindításához egy fogaskerékre van szükség. Ezt Hans odaadja neked, és a gyengeségére hivatkozva megkér, hogy javítsd meg a barátja gépezetét, hogy nyugodt szívvel hagyhassa el Romansburg városát. Odaérve passzintsd be a kereket a helyére, majd a felső lovacskát mozgatva, kattints háromszor a kerék közepére. Ezzel a jobb szélére cipelted a ló ikont, amivel meghatároztad a mozgatandó szerkezetek számát. Most már csak az oldalt helyet foglaló vascsövek helyes csatlakozását kell eltalálni, és indulhat a lovas parádé. A metódus a következő legyen: mivel a kör négy részre van osztva, kezdjük a bal oldalon felül lévő negyeddel. Itt a három lyuk közül a jobb szélsőbe kell csatlakoztatnod a vezetéket. A mellette található negyedben pedig a bal oldali lyuk lesz a nyerő - így a két felső csatlakozás egymás mellé került. A két alsó negyednél a bal oldalon középre kösd a vezetéket, míg a jobb oldalinál a jobb szélső lyukba csatlakoztasd a dugót. Most már csak a középső csavar meghúzása van hátra, és máris életre kel az automatika.

Benoît Sokal

Az idén 50-ik születésnapját ünneplő belga képregényrajzoló elsősorban francia nyelvterületen aratott sikert műveivel. A több mint 10 nyelven megjelent Inspector Canardo Európa-szerte elismerést hozott a mesternek, aki 1996-ban belekóstolt a számítógépes játékok világába is. A Microids patronálásában napvilágot látott L'Amerzone szintén a Sokalra jellemző egyedi, emberi és gépi világ keresztezését feszegető kalandjáték volt, melyet 2002-ben a kritikusok által is elismert Syberia követett. Sokal tavaly saját játékfejlesztő céget alapított White Birds Production néven, mely megkezdte első kalandjátékuk fejlesztését is Lost Paradise néven. A látottak alapján a már megszokott stílusra számíthatunk - még ha a történet ezúttal Afrikában is játszódik, és Kate Walker nem kap szerepet benne…

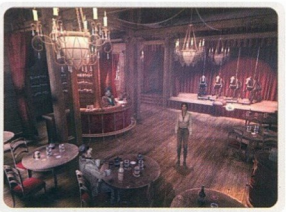
A gyönyörű bemutató után azonban nem várt esemény következik be: a hangból csak sejthető, ám az állomásra visszatérve már teljesen egyértelmű - a vonat bizony elment. Egy gyors telefonhívás Oscarnak, aki megnyugtat: nem önszántukból hagytak itt Hansszal, hanem a gonosz Bourgoff-tesók kényszerítették az indulásra. Természetesen megpróbálja a lehető leglassabban vezetni a vonatot, de még így sem lesz könnyű feladat utolérned őket. Főleg, ha azt vesszük, hogy nincs mivel... Kérj segítséget Malkától és Goupatchev ezredestől, akik megemlítik, hogy az állomás alatt egy vészesetekre fenntartott járgány lapul. A peron végi karral felfedheted a sínautót, ám úgy látszik elég rég lehetett használva, mivel 10 méter megtétele után le is fullad. Így hát alternatív megoldást kell találnod. Keresd

fel a Igor és Ivan házát, ahol a már egyszer megismert és békésen szunyókáló Youkira bukkanhatsz. Az újságcikkből értesülhetsz az agyarkereskedők kapzsiságáról, valamint Helena haláláról, ám a továbbjutásban a Youki fog kulcsszerepet játszani. Mutasd be neki a halas cukorkádat, és megszelidítetted a kicsiny állatot. A csald magaddal a vasútállomásra, aztán tereld be a leginkább mókuskerékre hajazó szerkezetbe, és elhagyhatod Romansburg városát.

North Passage

Órákig tartó zakatolás után végre megpillanthatod üldözött vonatod hátulját, ám az örömöd ezúttal sem lehet teljes, hiszen az előttetek álló hídon már csak a vonat tud átkelni, ahogy áthalad, le is omlanak a pillérek. A szakadék így megint elválaszt attól, hogy közel kerülj barátaidhoz, de „szerencsére" a vonat is megfeneklett az előbbi incidensben. Át kéne jutni valahogy a mélyben hömpölygő folyón, hogy ellásd a Bourgoff tesók baját. Indulj el a jobb kéz felé eső ösvényen, majd szépen, komótosan haladj végig a folyó partján. A kőbe fagyott hallal egyelőre nem tudsz mit csinálni, de a biztonság kedvéért jegyezd fel a helyszínt. A Youki játszótársra lel a folyó partján dolgozó hódban, és vad csaholásba kezd. Ezzel elriasztja a békés állatot, te pedig keresheted valami ellenszert a megvadult állatod ellen. A bal kéz felé eső dűlő felé véve az irányt egy villát pillanthatsz meg a túlparton, de most inkább vedd fel a száraz gallyakat a földön található dombról. Térj vissza a halacskákhoz, gyújtsd meg a rőzsét, hogy felmelegítsd a köveket borító jégpáncélt. A hallal lekötheted a Youki figyelmét annyira, hogy békén hagyja a gátja mögé menekült hódot, aki így be tudja fejezni az elkezdett fatörzs kirágását. A hatalmas recsenéssel kidőlő fa hangját hallva immáron biztonságban átegyensúlyozhatsz a túloldalra, ahonnan a vonat felé vezető utat kéne megtalálnod.

Indulj el az apró híd bal oldalán, kisvártatva a túlpartról látott ház elé érsz. Mielőtt belépnél, még nyugtasd meg édesanyádat, aki telefonon érdeklődik a hol- és hogyléted felől. Az erdészházban körülnézve egy halhatározóra bukkanhatsz, a kandallóról pedig felveheted a matrjoska bábut és a favágó fejszét. A konyha egy horgásztáskát rejt. A hátsó kijáratot használva egy horgászsára kialakított stégre lehetsz figyelmes, amelyet a bejárat előtt megjelenő marcona medve miatt kell igénybe venned. A horgászkönyv szerint a békára hasonlító csalival foghatod ki azt a különleges halat (orange salmon), amellyel csillapíthatod a medve étvágyát. A csalis dobozban helyet foglaló tucatnyi villantó közül a jobb felső sarokban lévőt kell alkalmaznod. A folyóban négy helyre hajíthatod a műcsalit, de mivel egy kivételével az összes más fajta halat eredményez, ezért válaszd a stéghez jobbra legközelebb eső területet. Sikertelen fogás esetén a Youki szívesen felfalja a nem megfelelő halat, ám a narancssárga halat tartogasd a medvére. A konyhából nyíló ablakon keresztül odavetheted a zsákmányod a medve elé, aki a zamatos halízétől mély álomba szenderül. Kiszabadulván a házból visszatérhetsz a leszakadt hídhoz a ház előterében, ahol a baltád segítségével leválaszthatsz egy csüngő deszkadarabot. A kötéllel a végén áthajíthatod a kettétört fatörzsön, és Johnny Weissmüllert megszégyenítő módon átlendülhetsz a szakadék túlsó oldalára. Mivel a fegyelmezetlen Youki elszalad egy hóbagoly után, neked nem marad más választásod, mint utána iramodni. Nocsak, két ismerős: Igor és társa! Miután sikeresen elhibázták a fejedet a szikla tetejéről és egy repülő zuhant le a közelben, csapd a fejszéd a falba és mászd meg a magaslatot. A metódus a következőképp alakul majd: Fel, Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel, Balra, Balra, Balra, Balra, Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Fel, Fel, Fel, Fel. A magaslaton balra indulva a lezuhant roncshoz érkezel, ahol a vezetőülésbe szállva annak vezérlésével ismerkedhetsz meg. Első körben kapcsold be a főkapcsolót a bal felső sarokban, ezzel kigyulladt a piros lámpa - az energiaellátás bekapcsolva, majd az A gombra a sárga, a B-re a zöld is. Kapcsold le a B gomb melletti kart - így kialudt a zöld világítás. A hangszóró alatti három kapcsoló közül a legutolsót lefelé állítva az alattuk lévő kisebb csavarókkal kell játszanod, hogy megkapd a felvillanó 03-as számot. Ezután az A kapcsolót leállítva és a B-t felkapcsolva ismét a hangszóró alatt kell bűvészkedned - az elsőt le, a második kettőt pedig fel kell pattintanod. Miután felvillant a 28-as szám, megvan a kombináció, melyet nemsokára a radartoronynál kell használnod. Térj vissza az előző helyszínre, ahonnan déli irányban a kommunikációs toronyhoz érkezel. Éppen hogy csak el tudsz ugrani az időközben megjelenő Bourgoff testvérek elől - a haramiák Hansszot túszul ejtve egy hófutóval távoznak. Lépj oda a radarállomáshoz, ahol a megfelelő frekvenciát beállítva (0328), immáron beszédbe elegyedhetsz az alvó repülőpilótával. Mint kiderül, ő Boris Charov, egy régi ismerős Komkolzgrad városából, aki ha a Holdra nem is, de legalább a közeli orosz tundrára eljutott. Miután sikerült felébresztened, segíts neki leszállódni a fáról, majd kérd segítségét az ügyedben. Mivel a vonat gyalogszerrel túlságosan messze van, egyetlen épkézláb megoldásnak a másodpilóta katapultülésének használata látszik. Egyetlen bökkenő, hogy pontos ko-



TUDTAD-E?

A világ első játékprogramja, az 1975-ben készült Adventure volt. A stílusát tekintve kalandjátékokategóriába sorolható játékot Will Crowther írta még Fortran nyelven.

ordináták nélkül képtelenség lesz a vonaton landolni. Ehhez azonban segítséget nyújt a radartorony: mássz fel az óriási tányérantennához és tekerd meg a kart kétszer. Visszamászva a radarszobába, kapcsold be a szerkezetet, majd olvasd le a képernyőről 80-20-as koordinátát. Borishoz visszatérve boldogan újságold el a legfrissebb híreket, és elköszönve tőle, lövesd ki magad a megadott pozíció irányában. A mozdony mellett landolva újra a Youkit köszöntheted, és Cirkos úr telefonhívásából azt is megtudhatod, hogy Cantin már Romansburgban jár. A hóból kikandikáló kart meghúzva Oscar kerül elő, ám megfagyott mechanikájának köszönhetően még nem muzsikál valami tökéletesen.. A vonaton található műhelyt felkeresve egy olajoskannát keríthetsz elő, amivel beolajozva Oscar elgémberedett végtagjait, új életet lehelhetsz a jólelkű masinériába. Elmondja, nem tehetett a Bourgoff testvérek ellen semmit, hiszen erőfölényük miatt védtelenül állt velük szemben, a gyengélkedő Hans-nak pedig esélye sem volt szembeszállni velük.
A vonat azonban csak is az Oscarnál lévő kulccsal indul, így Igor és Ivan kénytelen volt a hófutóval menni. Nektek viszont ott a vonat, amelybe Oscar unszolására szállj is be mihamarabb.

Az indulással azonban problémák adódnak, hiszen a leszakadt híd utolsó pillérjeibe ragadt hálókocsi miatt mozdíthatatlan a szerkezet. Nem marad más válasz-

tásod, mint felkeresd Oscart, és elújságold neki a helyzetet. Pánikra semmi ok, nyugtat meg a békés robot: egész egyszerűen csak le kell csatolni a felesleges kocsikat, és a mozdonnyal közlekedni tovább. Ehhez azonban meg kell találnod a csatolóegységet. Hans dolgozószobája előtt, a földön heverő tervrajz mellett fekszik a fedél, amelyet Oscarral könnyedén kinyithatsz. A rajzok segítségével megállapíthatod, hogy az első, harmadik és ötödik szelepeket arrébb húzva máris lecsatlakoztattad a szerelvényt a mozdonyról. Huppanj Oscar mellé, és induljatok neki a Youkival a következő állomásotok irányába. Bevágás az amerikai vonalról: Cantin megrekedt a Romansburg utáni folyónál. A leszakadt hídon már nem is tud, és nem is akar továbbmenni. Kate Walker így magára marad. Egyedül a rengetegben, távol a civilizációtól, minden segítsége egy vonat és egy automata. És mindent beborít a vakító fehérség ...

Youkol Village

A vonatotok útja zsákutcába torkollik - egy óriási jéghegyben végződik a sínpár.
A Youki boldogan csaholva szalad el a jéghegyre, amire te nem vagy képes rálépni, mert ahhoz, hogy felszaladj rajta egyrészt túl meredek, másrészt irtózatosan csúszós. Nem marad más hátra, mint körülnézni. A lejtő előtt parkoló hójáróból megállapíthatod, hogy Igorék sem lehetnek túl messze - ám sajnos Hansot is magukkal vitték. Kutasd át a vonat mögötti területet, ahol kisvártatva a nagyobbik Bourgoff testvérre, Igorra bukkanhatsz. A nála lévő korcsolyával megmászható a meredek emelkedő, ám ezt esze ágában sincs odaadni. Különben is most éppen a gonosz szellemek hangjától retteg... Igen, ez lesz a kulcs a továbbjutáshoz! Ahogy azt már Oscar is jelezte telefonon, a vonat előtt álló bagolyszobor szájából kicsapó fura hangok (melyeket az azon keresztülfújó szél kelt) ijesztik meg. Térj vissza a hójáróhoz, amelynek zsebében egy köteg gézt találsz. Tömd be a szobor száját, máris megszüntetheted az irritáló és félelmetes süvöltő hangot. Ezzel nemcsak arra vetted rá Igort, hogy hagyja cserben a bátylát, de még a korcsolyáját is neked adja. Húzd fel a lábadra a lejtő előtt, majd mássz fel a tetejére. Micsoda meglepetés - maga Ivan fogad. Kis közjáték után kiderül, hogy az egész a mamutagyarokra ment ki, melyek még az aranynál is értékesebbek. Mivel a gazfickó sarokba szorított, és minden lépésedet figyeli, kapd elő a telefonod és kérj segítséget Oscartól. A bátortalan automata egy kürtszóval válaszol, ez éppen elég ahhoz, hogy Ivan a hang irányába fordítsa a fejét. Ezt az alkalmat kihasználva kapd fel az agyarkést a bal kéz felé eső szánkóról, majd vágd el az azt tartó kötelet. Az elszabaduló agyartömeg eléggé lekötí Ivant, de az életedet az alattad berepedő vékony jégréteg menti meg. A zuhanás után mély álomba szenderülsz...

TUDTAD-E?

Az elefántfélék családjába tartozó mamutfélék 1,5-10 millió évvel ezelőtt jelentek meg Afrikától Észak-Amerikáig terjedő füves pusztákon. Európából az utolsó eljegesedés idején tűntek el, majd ismeretlen okokból végleg kihaltak, úgy 12 000 éve.

Álmodban hóbaglyot látsz, édesanyád pedig volt főnöködnél, Marsonnál fenyegetőzik... Mikor felébredsz, egy iglura hajazó épület belső terében találod magad. Sétálj ki az előtérbe, majd az ajtó előtti tartóból vedd fel az agancsot. Elegyedj beszédbe az itt álló illetékessel, aki szerint igen csak megütheted a fejed a zuhanás közben, ha már azt hitted, hogy ez Syberia... A Youkol faluba kerültél, az utolsó lakható tartományba a híres-neves Syberia előtt. Mint mondja: Hansot is itt találod, azonban őt most a helyi sámán vette kezelésbe, hiszen öreg barátod nagyon kimerült állapotban került ide. Indulj el a dobolás irányába, jobbra található házába azonban képtelen vagy belépni. Indulj el déli irányba, ahol a képernyő bal oldalán található kupacból egy bőrkötelet vehetsz magadhoz. Az agancs és bőrdarab kombinálásából létrejövő csúzlival látogass vissza Hans fekvőhelyéhez, és a vízkerék feletti

jégcsapra célozva lőj ki egy földről felvett kavicsot. A megrekedő kerék hatására abbamarad a dobolás is - így most már nyugodtan beléphetsz a gyógyító asszony rejtekhelyére. Az ágyra pillantva megdöbbentő kép fogad: Hans élet és halál között lebeg. A gyenge testet csak az erős lélek mentheti meg, ám félő, hogy az álomvilágból (ahová került), már nincs visszaút. Kate azonban vakmerően felajánlja segítségét - amiben már csak az lesz különlegesen nehéz, hogy az a gyümölcs, amelyre szükséged van, évek óta nem terem. Sebaj, a lehetetlennek látszó feladatok azért vannak, hogy megoldjuk őket - vedd fel a maszkot a polcról, és az imádság tornyát az asztalkáról. Kifelé

menet játssz el a szelleműző csengővel, majd déli irányban indulj el az úton. A kúthoz érkezvén akaszd rá az itt csüngő kulacsot a horog végére, és merítsd bele a szerkezetet a vízbe. A megtöltött edényt vágd zsebre a földön heverő parafa dugóval együtt, majd indulj el dél felé. A Youki karámhoz érve vedd fel az előttük heverő halcsontvázat, majd jobbra távozva egy híd lábához érkezel. Kelj át a sínek alatt, majd jobb kéz felé derítsd fel a barlangot. A bal oldali elágazást választva kisvártatva egy lemming jégbe vésett járatára lehetsz figyelmes. Ami pedig különlegessé teszi a járatot: benne leledzik a gyümölcs! Dugaszold be a jobb alsó járat bejáratát a parafa dugóddal, majd a huhogtatót az előtérben álló agancsokra lógatva várd a bagoly megjelenését. Az imádságkerék megtekerésével előjövő hóbagoly ádáz ellensége a lemmingeknek, úgyhogy szegény kisállat bemenekül a járatába. Hogy végig tudjon futni rajta, segítened kell neki. Dugd át a dugót a balról második lyukba, így hidat képezvén a kisállatnak az továbbszaladhat az alagútjában. Miután elérte a járatának bal oldali szélét, tedd át a dugót a bal szélső lyukba, és a tetején lévő résen keresztül töltsd fel vízzel a lemming lakóhelyét. Most, hogy feljutott az emeletre, vígan belakmározhat a kincset érő álomgyümölcsből, de hogy tovább haladhasson, szükség lesz még némi inspirációra. Helyezd be neki a halcsontot, amelyet létraként használva immár kigurulhat az alsó lyukon keresztül. A pofazacskójából előkerülő gyümölcsöket eltéve vedd fel az imádkozó harangot az állványról és térj vissza Hanshoz. A sámánasszony megrökönyödve konstatálja, hogy küldetésed sikerrel járt, és megszerezted a szükséges gyümölcsöt. Megkér, hogy foglalj helyet, és kezdetét veszi a szertartás...

Az időben visszamenve Hans gyerekkorába kerülsz - az ő emlékeiben kalandozva kell visszahoznod a kómából. Vedd fel az apró mamutot a barlang mélyéből, majd indulj vissza az erdőn át a város irányába. Beszélj Annával a parkban, majd a főúton jobb kéz felé haladva látogasd meg a gyárat. A szobros elágazásnál térj le jobbra, majd lépj be a házba. A nappaliban ücsörgő Voralberg úrral beszélgetve kiderül, hogy Hans megint szobafogságra lett ítélve, és esélyed sincs meglátogatni öt. Keresd fel Annát a parkban, aki elárulja, hogy a kedves papa egészen pontosan 7:15-kor hagyja el otthonát. Térj vissza a Voralberg-házhoz, és szemrevételezd a hallban álló órát. Mint kiderül, a jobb és bal karral állítható percmutatók szükségeltetnek a feladat megoldásához. A bal oldalival 15-ötöt, míg a jobb karral 30 percet állíthatsz a szerkezeten. A cél: 2:45-re tekerni a mutatókat, és felhúzni a csengőket kopogtató emberkéket. Az alsó súlyokat és a csengőt bekalibrálva már csak az ébresztőfunkció beállítása van hátra - ehhez a jobb oldalit 9, a balt 1 alkalommal kell meghúznod, hogy 7:15-kor megcsörrenjen a toronyóra. Miután Hans papája menetrendszerűen távozott a munkába, az emeleti szoba kulcsát az asztalán hagyja. Ezzel már csak fel kell baktatnod a padlásszobába, és megismerkedned a kicsi Hansszal. Mivel csöppet nihilista a lelkem, nem árt motiválnod valamivel: mutasd fel neki a barlangban talált mamutfigurát. A közjátékot követően vedd fel a szívet az asztalról, amellyel visszatérhetsz a Youkol faluba, és felébredhetsz a Hansszal közös álmodból.

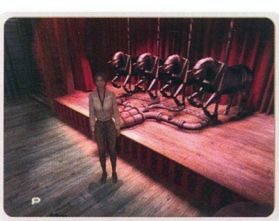
Keresd fel Oscart a vonatnál - őt a vasúti sínekhez vezető út végén találod. A furmányos Youkik ugyanis a jeges hegyfallal takarták a városba vezető utat, így ennek végében még mindig ott vesztegel a járművetek. Mivel a jámbor helyiek még életükben nem láttak automatát, így igen nagy fenntartással kezelik Oscar jelenlétét a mozdonyban. A Youkik segítsége nélkül azonban nem lesztek képesek bevontatni az óriási szerkezetet a falu főterére. Beszélj Oscarral, és próbáld meg rávenni, hogy álcázza magát. Add neki a sámánnál talált maszkot, majd miután a „jóbarát" maszkban köszöntötte a helybélieket, a Youkik szívesen elvonszolják a vonat vontatásához szükséges kábelt a mozdony elejéig. A kampóra csatlakoztatott horgot meg kell feszíteni, hogy visszatérhess a sín felett átívelő hídhoz. A jobb oldali karral indítsd el a vontatást, majd miután beérkezett az ütközőig, keresd fel a barlanghoz vezető útról található lépcsőn át. A vezetőfülkében elegyedj beszédbe Oscarral, említsd meg neki a szívet, amelyre Hans utalt az álmában, ő ezután elköszön tőled. Egy nagyszerű lény, nagyszerű természettel - igazi jó barát áldozza fel magát a küldetés sikerének érdekében. Keresd fel Hansot, aki alatt Oscar szívét kell megnyitnod. Az óraláp nak megfelelő 7-es és 3-as számokat megnyomva feltárul a mechanizmus alatti lapka, ahol már csak a 12, 6, 9, 3 sarokpontokat kell megjelölnöd, hogy megkaparinthasd a szívben rejlő kulcsocskát. A kulcs segítségével térj vissza a mozdonyhoz, ahol a pult alatti nyílásba kell helyezned a frissen megszerzett tárgyadat. Az utazás Syberiába hamarosan véget ér, ám tovább egy hajóval folytathatjátok az utat. Ehhez azonban néhány előkészítő lépést még meg kell tennetek, mint például jövendőbeli járműveitek felkészítését. Húzd meg a bal felső kart, majd a jobb oldali két kapcsoló közül az elsőt felpattintva máris feltöltheted a vonat víztartályát. Most a jobb szélső kar meghúzása van soron, ami után a bal felső rúd segítségével a szenes kocsi felé vezényelheted a vonat karszerkezetét. Az előbb felkapcsolt bal oldali páros karok jobb oldali változatának felpöccintésével immáron a második mérőóra is maximumot mutat, vagyis megtöltötted szénnel az üzemanyagtartályt. A gőzképzéshez a középső kerék melletti aprócska szelepnyitó csapot kell megtekerned, hogy aztán a lenti pöcköt felpattintva a bal alsó kereket megtekerd, és leolvaszd a hajóra képződött jégréteget. A beszállás előtt még figyelmeztet a Youkol törzsfőnök, hogy kihajózási engedélyt kizárólag egy Youki beszállása után hajlandó adni. Keresd fel tehát a karámot, amelyből a már ismert állatkát magadhoz édesgetve hagyd el a békés helybéliek lakóhelyét. A kihajózást követően végleg magad mögött tudhatod a civilizációt - következő állomásotok Syberia ...

... lenne, ha nem akadnátok el egy jégtömb szélében. Beszélj Hansszal a történ-

TUDTAD-E?

A játék előzményeit feldolgozó menüpontnál az első részt nem ismerők is hamar képbe kerülhetnek a történetet illetően.

tekkel kapcsolatban, majd a fedélzetről nyíló palló segítségével liftezz le a jégtömbre. Egyenesen haladva vedd fel az agyardarabot, majd a hajó mellől balra indulva meglelheted a megfeneklés okát: a horgony beakadt a partba. Kiszabadíthatod az agyarral, és sétálhatsz is vissza a hajóhoz, ahol nem várt fordulatok veszik kezdetüket. Ivan visszatér, és átveszi az uralmat a hajó felett! Neked sürgősen cselekedned kell valamit, különben itt maradsz a kietlen szigeten. Keresd fel a pingvinek fészekrakó helyét, és pottyantsd be a tojások mellé az orosz babádat. A nagy tolongás támad a tojások körül, Te pedig megkaparinthatod a repedező félszigetet. Ennek leütésével egy aprócska tutajt kaptál, amelyet az agyarral hajtva megközelítheted a hajótokat. Mássz be a hajótestbe, ahol a hordó és kar segítségével meglazithatod a hajókötéleket. Hans szobájából létrázz fel a kampóért a kis üregbe, amelyet a meglazult kötélre akasztva és a kart megrántva véget vethetsz egyszer s mindenkorra a Bourgoff testvérek létezésének... A hajót a szigetről elkormányozva egyenesen Syberia felé vehetitek az irányt!



SYBERIA

A hajó kiköt, Hans pedig elhagyja a fedélzetet. Mivel a Youki édesdeden alszik a fedélközben, Te is botorkálj ki a napfényre. Hát itt van végre. Megérkeztél. Ez már Syberia. Lépj ki a partra, majd jobbra indulva mássz fel az őrtoronyba. Megbökve az őrszemet a csontjai porrá omlanak - úgy látszik jó régóta nem járt már erre senki... Vedd fel a medálját, majd menj vissza a létrán a hajó elé. Balra indulva lépcsőzz le a keresztutcába, ahonnan déli irányban indulva egy kincses ládára bukkanhatsz. A benne lévő köveket vedd magadhoz, majd fordulj északi irányba.
Az ösvényen egyenesen haladva kisvártatva egy kötegnyi kék virágra lehetsz figyelmes. Vedd fel a növények között megbúvó negyedik kötöredéket, valamint egy syberiai virágot. Ez, mint Alexei testvér útinaplójából kiderül ébresztő hatással bír az alvó Youkikra... Továbbhaladva Hansba ütközhetsz, aki a Syberia központjába vezető kapu előtt üldögél. Mivel a szerkezet zárva található, és egy bizonyos cselekedetig nem is nyílik ki, így mindenképpen szükséged lesz az alvó Youki segítségére. Térj vissza a hajóra, ahol a virág illatával felébresztheted a békésen szunyókáló állatot. A mókuskerékbe pattanva immáron szabaddá teszi az utat a boldogságba és szabadságba, ahová Hansszal együtt beléphettek...

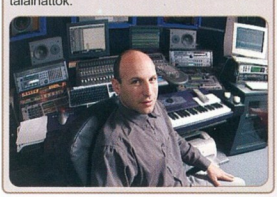
Lépcsőzz fel a tűzrakó helyhez, ahol a meglévő köveket és az itt található ötödik részletet a megfelelő helyekre pakolva egy kulccsal gazdagodhatsz. A helyes koordináták kitalálásában segít a repedések vége - a passzoló darabok segítségével könnyedén megszerezheted az áhított kulcsot. A távolba révedő Hans szerint a mamutokat egy speciális hangjellel lehetne idecsalogatni, a hangot kibocsájtó gépre tőle balra rá is lelhetsz. Az óriási szerkezet megmozdításához először is a kezelőpultba kell helyezned a kulcsodat, majd az alsó sor, balról második lyukába helyezni a gombodat. A medálról leolvasott jel pont a 7. órának felel meg. Most már csak a hajóközben talált mamutos lepelfestményre kell emlékezned, amely megmondja, hogy milyen sorrendben kell az óriás hangcső szelepeit állítgatnod. A sorrend a következőképp alakul (a felső sorban): Nyitott, Félig nyitott, Nyitott - alul pedig Félig Nyitott, Zárt, Nyitott. A kerék megtekerésével pedig hangra bírhatod a kürtöt...

A záró animációban hőseink megkapják, amiért oly kitartóan küzdöttek, de hogy mi lesz Kate Walker sorsa, az talán csak egy következő történetben derül majd ki... .

Bagó Péter

Inon Zur

A Syberia első része sem szégyenkezhetett az aláfestő zenék terén, de a folytatásra leszerződtetett Inon Zurral még inkább emocionálisabbá, élménydúsabbá vált a játék. Az izraeli születésű zeneszerző diplomája után Los Angelesbe költözött, ahol tovább képeztette zenei tudását. Tehetségét viszonylag hamar felismerték, hiszen 30 évesen már a Sundance filmfesztivál-díjas rendező Tony Bui Yellow Lotus című filmjéhez szerezte az akkordokat. A Fox hamar lecsapott a fiatalemberre, és jó pár TV-sorozat muzsikája fűződik a nevéhez. Játékzene-írói karrierje 1999-ben kezdődött a Star Trek sorozattal, amit utána szinte megszámlálhatatlan folytatás követett. Az ő szintetizátoraiból csendült fel a Fallout: Tactics, az Incewind Dale II, a Lionheart, a War & Peace aláfestő zenéje, és konzolos fronton is legalább ilyen erős folytatás várható: GoldenEye 2, StarCraft: Ghost, Men of Valor - még idén év végéig bezárólag.
A Syberia II dallamai az első részhez hasonlóan nagyon kellemes hangzásvilággal rendelkeznek, maradtak az akusztikus hangszerek, és a szimfonikus hangzás. Egyetlen negatívumként azt tudnám említeni a tényleg zseniálisra sikeredett kompozíciók kapcsán: kevés szám készült a 10 órányi kalandozáshoz, így sokszor ismétlődik az a pár felvett dallam... Letölthető, és hallgatható zenerészleteket a szerző honlapján, a http://www.inonzur.com/ oldalon találhattok.

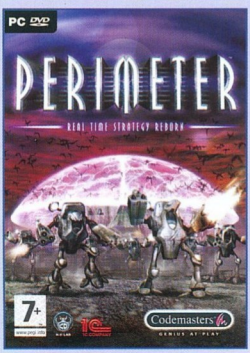


PERIMETER

Ha azt mondom RTS, te azt mondod C&C. Ha azt mondod RTS, én már azt mondom Perimeter. A K-D Lab műhelyében, 3 év munka után elkészült végre az eljövendő stratégiai játékok etalonja. Új koncepció, új játékmenet, új harcmodor. Csupán energiára van szükséged, hogy harcrendbe állíthass újabb és újabb egységeket, és bármikor egy teljesen más képességű csapattá alakíthatod őket.

- **CD Link: Háttérkép**

- **Fejlesztő: 1C company**
- **Kiadó: Codemasters**
- **Megjelenés: 2004-Május-21**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.kdlab.com/eng/projects/perimeter.html**



Ismertető

Az ismert világ lassan szűkössé vált, a föld haldoklott a szennyezés és a túlnépesedés miatt. Elengedhetetlenné vált új lakható világok felkutatása, így az ősök által felhalmozott technológiákkal felvértezve, dimenziókapukon keresztül, kilenc hatalmas mobil város indul el a galaxis különböző irányaiba, és ezzel kezdetét veszi az évszázadokon át tartó Exodus. Néhány csoport számára úgy néz ki, véget ér a vándorlás, míg mások a di-

menziókapu túloldalán csupa veszélyekkel teli világokat találnak. Vannak, aki követni akarják az őseik által megszabott utat, de vannak akik haza akarnak térni, vissza a földre. És elkezdődik a háború…

Ezt a történetet öntötték a KD-Lab fejlesztői egy sci-fi RTS formájába, és így született meg a Perimeter, amely a bevezetett újításaival teljesen új alapokra helyezi az ilyen stílusú játékokat. Van persze azért néhány dolog, amelyen nem változtattak, így a feszített játéktempó, a különböző fegyvernemek bevetése a győzelemért, a technológiai fejlődés, az egyjátékos kampányok, és a lehetőség, hogy ne csak a géppel mérjük össze tudásunkat, hanem más RTS rajongókkal is megmérkőzhessünk helyi hálózatban, vagy az interneten.

A Perimeterben a Campaign módban 27 egyjátékos küldetésben játszhatjuk végig a történetet, a Battle

módban pedig az interneten 35, helyi hálózatban pedig 9 pályán csatázhatunk, egyszerre maximum négyen. A játékmód alapvetően nem változott, hiszen minden valós időben történik, ahogy annak lennie kell egy ilyen játékban, viszont minden más alaposan megváltozott.

Először is jól a megszokott formula, miszerint három-négyfajta nyersanyagforrásból a különböző célra szolgáló épületeket, azokban pedig, az épület típusának megfelelő egységeket gyárthatunk teljesen megváltozott. Most egyetlen energiaforrásra lesz szükségünk, mégpedig a bolygó felszínéről, generátorokkal előállított elektromosságra. Ebből készül gyakorlatilag minden, így az épületek és az egységek is.

A támadó csapatok elkészítéséhez három alapépítményre lesz szükség, így a legénységi és a tiszti barakkra, valamint a technikusokat gyártó épületre. Ezekben az épületekben „gyártott" emberek különböző létszámban történő összeállításával egy új módon, áttranszformálással hozható létre nyolc kategóriában, kategóriánként 3-4 különféle, összesen 25 különböző egység, és a csapat létszámától függően, bármikor egy teljesen más típusú egységgé transzformálhatjuk át őket. Azért nem akármi ám, egy harckocsi csapatból pillanatok alatt egy repülő egységet létrehozni, vagy éppen fordítva. A bázisunkat természetesen védeni is kell, amihez lesz négyféle stabil fegyver. Nem különösebben ütősek, de a támadókat - ha a hatótávolságukba érnek - képesek alaposan

leamortizálni. Persze ehhez kellő számban kell telepíteni őket, hogy megfelelően nagy legyen a tűzerejük. Az egyik legnagyobb durranás viszont a C&C-ből már ismert energiapajzs (Perimeter Field), továbbfejlesztett változata, amely gyakorlatilag szinte áthatolhatatlan védőburkot képes a bázisunk fölé vonni, igaz cserébe iszonyú mennyiségű energia fogy.

A másik nagy újítás a folyamatos terraformálás, amelyre külön egységei vannak minden városnak. Ehhez hasonló megoldással már találkoztunk korábban is, de ott fix méretű felületeket kellett gyártani, és letenni egy adott helyre. Most amint kijelöljük, mely területet akarjuk átformálni, apró gépek serege lát neki azonnal a munkának. Terraformálással nem csak síkká tehetjük a kijelölt területet, hanem feltölthetünk mélyedéseket, sőt még a vízfelületeket is, ráadásul még árkokat is áshatunk, aminek nagy szerepe lehet a bázisunk védelmében. Mint azt sejthetitek, a területet azért kell síkká tenni vagy feltölteni, mert csak az így kialakított helyekre tudunk bármit is felépíteni. Mivel a Perimeterben nem csak felfegyverzett csapatokkal kell megküzdenünk,

hanem sokszor a természet romboló erejével is, - például a földrengések okozta károkkal - az így keletkezett repedéseket is a terraformáló gépek fogják ismét használhatóvá tenni.

Bizonyára emlékeztek még, hogy korábban az ellenséges épületeket a belejük küldött mérnökökkel tudtuk elfoglalni. Most ez is teljesen megváltozott. Az ellenségeink által felépített energia-hálózatot, és az azok által árammal ellátott épületeket a Perimeter Field, vagyis az energiapajzs segítségével tudjuk irányításunk alá vonni. Ezt úgy tudjuk megtenni, ha kiépítjük az ellenséges bázisig a saját energiahálózatunkat, és ha sikerül egy szakaszt leválasztani az ő hálózatukról, akkor az energiapajzs bekapcsolásával a vele érintkező rendszer a tiéd lesz.

De hogy mindez, amit felsoroltam ne legyen elég, most jön a legnagyobb durranás. Már nem csak a felfegyverzett csapatok ellen kell küzdeni, hanem az adott bolygókon élő furcsa teremtményekkel is, amelyek sokszor végelátthatatlan sorokban özönlenek, és a természet ereje ellen, amely hol földrengéssel, hol vulkánkitöréssel rombolja le, amit építettünk. De hogy ne legyen teljesen igazságtalan a dolog, lesz olyan küldetés, ahol mi magunk is bevethetjük ezeket a csapásokat. Ehhez persze el kell érni bizonyos tudományos fejlettséget, na és hatalmas mennyiségű energia felhalmozására és nagyon sok egység gyártására lesz szükség. És itt essen szó röviden a tudományos fejlődésről. Szerencsére nem a több tucat elágazásból és fokozatból álló kutatási fát kell végigjárnunk, csupán öt tudomány (Laser, Rocket, Bomb, Subterra, Antigrav) három fokozata lesz elérhető, és néhány küldetésben még három extra tudomány (Empire, Exodus, Harkbackhood), de ezek közül egyszerre csak az egyik, attól függően melyik oldalon harcolunk éppen.

TUDTAD-E?

Egyszerre sok Basic Soldier is elég nagy tűzerővel rendelkezik ahhoz, hogy megzavarja az ellenség kisebb erejű támadását?

Fontosnak tartom még megjegyezni, hogy a külső megjelenésben is történtek némi változások. Abban persze semmi új

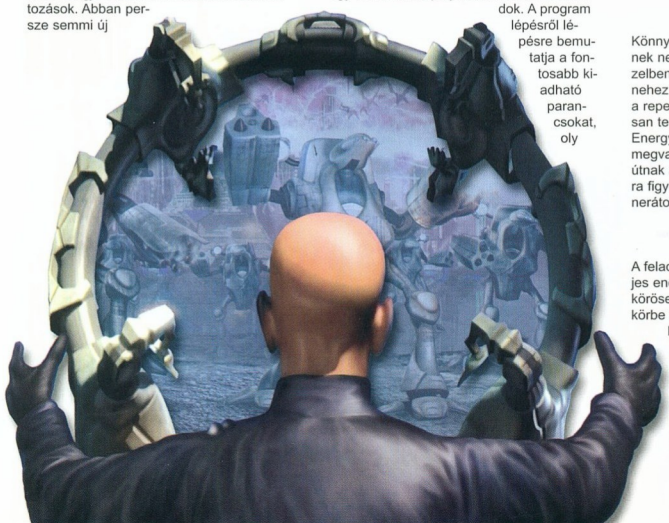
nincs, hogy a játéktér forgatható, zoomolható, de az már egy új technológia, hogy egyidőben akár 1 millió poligon is mozgásban lehet a képernyőn. Ennek természetesen meg van az ára is, hiszen a legrészletesebb látványért igen izmos konfigurációval kell rendelkeznünk, ráadásul a videokártyának illik támogatni a DirectX 9-et. Szerencsére a menüben a grafikai megjelenítés valóban teljes részletességgel beállítható, kinek-kinek a saját gépéhez igazítva.

Elöljáróban ennyit a játékról, és most következzen a végigjátszás.

Végigjátszás

TRAINING

Mint minden valamire való programban, itt is egy rövid oktató pályán kezdődnek a kalandok. A program lépésről lépésre bemutatja a fontosabb kiadható parancsokat, oly módon, hogy folyamatosan magyaráz és piros színnel kiemeli azt a gombot, melyet meg kell nyomni, utána pedig a helyet sárga körrel és nyíllal, ahová el kell valamit helyezni. Egyszerűen és világosan érthető mindvégig mit kíván tőled a program. Ha elvégezted amit kért, megköszöni, gratulál, és mutatja tovább a teendőidet. Amint a kiképzéssel végeztél, kezdődik az első küldetés.



1. EASTER

Könnyű kezdő küldetés. A játékban Framenek nevezett főépületet kell eljuttatni a közelben lévő teleportkapuig. Egy földrengés nehezíti a dolgod, de ne is próbáld kijavítani a repedéseket, amelyeket okoz. Villámgyorsan terraformáld az útvonalat, és telepíts Energy Core-kat, amennyi szükséges. Amint megvan az energia-kapcsolat, máris indíts útnak a Frame-t a teleportkapu mellé, de arra figyelj, hogy egyszerre minimum két generátorral kell kapcsolatban lennie.

2. ELDRUID

A feladatod kiterjeszteni a bázisod, hogy teljes energiapajzsot tudj fölévonni. Ehhez körkörösen szélesítsd ki a bázis alapját, hogy körbe tudd telepíteni Energy Core telepekkel. Közben megindulnak feléd a bolygón élő pókok és hatalmas madarak. A pókok különösebb kárt nem okoznak, de a madarakra vigyázz, ha azok jönnek, az energiapajzsoddal kell védekezned. Addig kell magad tartani, amíg a teleportkapu meg nem nyílik.

Telepített fegyverek

NÉV	ÉPÍTÉS FELTÉTELE	SZÜKSÉGES ENERGIA	SÉRÜLÉS
Laser Cannon	Laser Lab lvl 1	100	15/15
Rocket Launcher	Rocket Lab lvl 2	150	20/20
Howitzer Gun	Bomb Lab lvl 3	200	40/40
Subterra Chaser	Subterra Lav lvl 3	200	28/30
Scum Disruptor	Laser Lab lvl 3 Exodus Lab lvl 3	4000	Energia függő
Ballistic Missile Launcher	Antigrav Lab lvl 2 Rocket Lab lvl 3 Empire Lab lvl 3	4000	Energia függő
Scourge Navigator	Antigrav Lab lvl 2 Subterra Lab lvl 2 Harkbackhood lab lvl 3	4000	Energia függő

3. PYRAMIDA

Ez is egy viszonylag könnyű küldetés, csak az idővel kell versenyt futni. Az egyik bolygón a korábbi felfedezők által hátrahagyott energiatárolókat kell megszerezni, minimum kettőt. Amint megérkeztél, azonnal készíts generátorokat, és soldier illetve officier barakkot, közben pedig a megszerezni kívánt energia-tárolókhoz vezető legrövidebb útvonalon lévő vízakadályokat terraformálással temettesd be, mivel a katonáid a vízen nem fognak tudni átkelni. Rövid időn belül megjelennek a bolygón tanyázó hatalmas pókok, és megpróbálják megsemmisíteni az energiatárolókat. Amint készen vannak a barakkok, készíts egy csapat mesterlövészt, és mozgasd őket mindig oda, ahol megjelennek a pókok. A feladatod kiépíteni egy energia-hálózatot és eljuttatni a célokig.

4. ISOLAND

Ez is elég könnyű pálya. A bázisod közelében lévő három vulkánszerű képződményt kell elpusztítani, ahonnan kirajzanak a helyi őslények, hogy a bázisod támadják. Építkezz úgy, hogy energiapajzzsal védekezni tudj ellenük, és a pajzs alatt fel tudd építeni a barakkokat és a szükséges laborokat, amelyek a rakétás csapatok, valamint a repülő egységek transzformálásához kell. Ha készen vagy, gyárts annyi katonát, hogy legalább egy tucat rakétásod legyen. Őket transzformáld át először Strafer csapattá, repüljenek oda a célokhoz, ott transzformáld őket vissza rakétás csapattá, és már jöhet is a tűzparancs.

TUDTAD-E?

Már a Dune 2000 nevű játékban megjelent a bázis alapozása, de azt gyártani kellett?

5. CROMANYON

Egy szűk kanyonban találod magad. A feladatod, hogy megvédd a bázisod a pókok támadása ellen, amíg a teleportkapu kinyílik. Ehhez lézertornyokat kell telepíteni minden irányba, ahonnan támadnak. Négyes csoportokban már elég hatékonyak ahhoz, hogy még a pajzsodra sem lesz szükség. Figyeld a közeledő pókok mennyiségét, és folyamatosan telepítsd a védelmet, mindig abban az irányban növelve a mennyiséget, ahonnan többen jönnek.

6. VULCAN

A bolygón, ahová teleportáltad magad, nagyon intenzív az idegen és erőszakos életforma. Sürgősen le kell onnan lépni, de hogy el tudd hagyni a helyet, a kijelölt pontokra generátorokat kell telepíteni, majd ha a hálózat kész, a program megmutatja hová kell felépítened egy teleportkaput. Folyamatosan építsd ki az útvonalat, és az energiahálózatot a kijelölt helyekre, de minden építményed mellé építs legalább három rakéta-, és kettő lézertornyot. Ezek kellő hatékonysággal tartják távol a támadókat ahhoz, hogy ne kelljen a pajzsodat használni, mert az annyi energiát feleméssz, hogy rövid időn belül nem lesz mivel táplálni, és teljesen védtelen leszel. A végén a kráter közepére kell a teleportkaput felhúzni, de csak akkor tudod, ha szorosan a kijelölt hely mellé korábban telepítettél egy generátort.

7. ABDULA

Egy gyönyörű tájon találod magad, és a feladatod, hogy a körzetben lévő három nagy hatótávolságú fegyvert és egy labort megszerezd, mielőtt az ellenséged eléri őket. Ez már kicsit nehezebb küldetés, mert az ellenség folyamatosan támadni fogja az építményeid, mégpedig elég hatékonyan. Itt a gyorsaság a legfontosabb, de van a gép ellen egy jó taktika. Addig, amíg nem foglalsz el egyetlen fegyvert sem, nem fognak támadni. Javaslom, építsd ki a teljes hálózatot a célokig, de ne telepíts melléjük generátorokat, csak transzmitterekkel vidd el odáig a

Transzformálható föld alatti egységek

NÉV	TRANSZFORMÁLÁS FELTÉTELE	SZÜKSÉGES KATONA	SÉRÜLÉS	PÁNCÉL	OSZTÁLY
Digger	Subterra Lab lvl 1	2 soldier 2 technician	-	1	Light
Scumer	Laser Lab lvl 1	5 soldier 4 officier	3/6	1	Light
Piercer	Subterra Lab lvl 2 Empire Lab lvl 3	3 soldier 21 officier 39 technician	750/60	2	Heavy

hálózatot. Ha ezzel készen vagy, akkor csak a célok mellé kell felhúzni a generátorokat, de mire az ellenség feleszmél, neked már csak a hozzájuk legközelebb eső pontot kell megvédened, de addigra neked lesz annyi egységed, hogy könnyűszerrel visszaverd a

támadásaikat. Ehhez használj Strafer csapatokat, minél nagyobb létszámban.

8. BIODAMAGE

Ez már kicsit nehezebb küldetés. Megjelennek a föld alatti támadó csapatok. Kezdéskor azonnal fejleszd tovább a meglévő Subterra laborod, hogy Subterra Chaser tornyokat tudj telepíteni. Az ellenség nagyon rövid időn belül megkezdi a támadásait föld alatt és föld felett, két irányból. A föld alatti rombolói légvonalban, míg a föld feletti csapatai északkeleten fognak rohamozni. Azonnal kezd meg a bázis védelmét biztosító fegyverek telepítését, és készíts minél nagyobb létszámú Scummer csapatot. Indítsd el őket az ellenséges bázis alá, és kezdd meg az ellentámadást. Ha a megfelelő épületeit rombolod le, hamarosan kifogy az utánpótlásból, és tiéd a győzelem.

Tippek, trükkök, ajánlások.

- Induláskor első legyen minél több generátor telepítése, energiatárolókkal. Soha nem lehet túl sok energiád.
- A leggyorsabban kiépíthető legerősebb védelem a Laser Cannon. Kettes-hármas csoportokban kellő hatékonysággal tudnak kisebb támadó csapatokat távol tartani.
- Minden pályán mérd fel, hogy milyen erővel lesz a legcélszerűbb támadni, mielőtt nekilátsz bármilyen fejlesztésnek.
- Azt a tudományt, amelyikre nem lesz szükséged, ne fejleszd, ne pocsékold rá sem az időd, sem az energiád.
- Terraformálással árok is ásható, amelyen a szárazföldi egységek nem tudnak átjönni. Így el tudod érni, hogy egy irányba koncentráld a támadásaikat, ahol a legerősebb a védelmed.
- A te egységeid sem tudnak átkelni a vízen, sőt ha a bázisod víz mellett van, képesek maguktól belepotyogni, miközben gyártod őket. Ha elkezdtél egy csapatot összeállítani, jelöld ki jobb egérgombbal a gyülekezési helyüket.
- Feleslegesen ne gyárts katonákat. Minden fegyver transzformálásához adott létszámú katonára, tisztre, és technikusra van szüksége. Ha eldöntötted milyen fegyvert akarsz bevetni, nyugodtan állítsd meg a játékot, számold ki miből mennyire van szükséged, és pontosan annyit gyárts, ugyanis a létszám 250 főben van maximálva.
- Ne felejtsd el, hogy a másik fél energia-hálózatát úgy lehet elfoglalni, ha egy generátor hatósugarán belül bekapcsolod az energia pajzsot. De ez fordítva is igaz. A tiédet is elfoglalhatják.
- Ha elfoglaltál egy energia hálózatot, mérd fel, hogy biztosan meg tudod-e tartani. Ha ez kétséges, akkor bontsd le azokat az építményeket, amelyeket korábban az ellenség épített, és most megszereztél. Egyrészt így a lebontásért kapott energia a te készleteid gyarapítja, másrészt ha vissza is foglalják tőled, amit megszereztél, építhetik újra a korábban ott lévő épületeket.
- A pajzs alól nem tudsz kilőni, de építeni tudsz alatta. Ha az ellenség a pajzs túloldalán vár lesben, nyugodtan építs az orruk elé amennyi védő fegyvert csak tudsz, és ha készen vagy, nyisd ki a pajzsot egy kis időre, hogy kapjanak egy alapos sorozatot, és után legfeljebb zárd be ismét.
- Ha kisebb páncélzatú egységek támadnak, várd ki azt a pillanatot, mielőtt belépnek a pajzs hatósugarába, és abban a pillanatban kapcsold be. Bele fognak rohanni az energiamezőbe, és megsemmisülnek.

9. KRUGH

Könnyű pihentető küldetés. Az Omega portált és a mellette lévő bázisod kell energiával ellátni és körbe telepíteni generátorokkal, hogy energiapajzzsal meg tudd védeni az ellenségtől, amíg a kapu ki nem nyílik. Arra figyelj, hogy az ellenséges csapatok ne tudják a saját hálózatukat a tiéd közelébe vinni, vagy ha mégis sikerül nekik, akkor a hozzájuk legközelebb lévő generátorod pajzsa folyamatosan be legyen kapcsolva, különben rákapcsolódnak, és elfoglalják.

10. RAGAR

Ez már egy sokkal nehezebb pálya. Az ellenség néhány generátorát és energia-tárolóját kell elfoglalnod, és áram alatt tartani, amíg a teleportkapu ki nem nyílik. Úgy tudod elfoglalni az ellenséged hálózatát, hogy az ő generátoruk mellé építesz te is egyet, és a kellő pillanatban bekapcsolod az energiapajzsod, ezzel rákapcsolódtál a hálózatukra és átvetted az irányítását. De vigyázz, mert ez visszafelé is igaz. Az ellenség nagyon kitartóan és folyamatosan fog támadni. Tedd te is azt, hogy nálad legyen a kezdeményezés, így az egységei gyártása miatt nem lesz elég energiája beüzemelni a pajzsát.

11. XMARS

Az első igazán nehéz küldetés, magasabb szintű fegyverekkel, és még erőszakosabb ellenséggel. Meglehetősen nagy hátránnyal indulsz, vagyis a nulláról, míg az ellenségnek már szinte teljesen kész a bázisa. A feladatod, hogy az ellenséges Framet leválaszd az energia-hálózatról, és felszállásra kényszerítsd. Igazi taktikai tanácsot nem tudok adni. Amilyen fegyverrel te támadsz, a gép ugyanazt fogja ellened bevetni. Gyorsaság és kitartás a legjobb taktika, és a minél nagyobb túlerő bevetése.

12. HISTERRA

Ez valamivel könnyebb küldetés, viszont szorítani fog az idő. Meg kell akadályozni, hogy az ellenséges Frame elérje a 100 %-os feltöltöttséget és le kell rombolni a bázisát. Ehhez egy új fegyver jelenik meg, a Piercer. Ezzel a fegyverrel be tudod magad ásni az ellenséges bázis alá, majd a kijelölt cél körzetében mindent felrobbant maga fölött. Nagyon hatásos fegyver, de cserébe nagy mennyiségű egységet kell gyártani, amelyekből transzformálni tudod őket. Az ellenség nem igazán fog támadni, csupán néhány kisebb próbálkozása lesz, amelyeket könnyedén ki tudsz védeni, ha tartalékolsz néhány mobil csapatot a bázisodon.

13. ZABRICK

A feladat ismerős. Ismét egy meglehetősen barátságtalan bolygóra tévedtél, ahonnan sürgősen le kell lépni. Ehhez, most hét kijelölt pontra kell eljuttatni az energiát, és oda generátort építeni. Ezen a pályán már nem csak a rovarok, hanem az intenzív földmozgások is nehezítik a küldetést. A rovarok kiiktatására jó taktika, ha gyártasz néhány Splittert, akik könnyedén lerombolják a bolyokat, ahonnan a pókok kirajzanak, de csak Scum Heaterek védelme alatt indítsd őket útnak. Ha a pókok már nem jönnek, kezdd el a hálózatot kiépíteni a megadott helyekig. Figyeld meg, hol milyen sűrű a földmozgás, és az annak megfelelő sorrendben építsd fel utoljára a generátorokat.

TUDTAD-E?

Az energiapajzsot nem csak a teljes bázis fölött, hanem egyenként minden generátoron bevagy kikapcsolhatod?

Transzformálható légi egységek

NÉV	TRANSZFORMÁLÁS FELTÉTELE	SZÜKSÉGES KATONA	SÉRÜLÉS	PÁNCÉL	OSZTÁLY
Strafer	Antigrav lab lvl 1	5 soldier 4 officier	4/20	1	Light
Gyroid	Antigrav lab lvl 1 Laser Lab lvl 2	4 officier	10/6	2	Light
Ceptor	Antigrav lab lvl 1 Rocket Lab lvl 2	6 soldier 4 officier	25/20	2	Heavy
Bombie	Antigrav lab lvl 2 Bomb Lab lvl 2	2 soldier 6 officier 12 technician	25/20	2	Heavy
Heater	Exodus Lab lvl 2 Laser Lab lvl 3 Antigrav Lab lvl 2	21 officier 12 technician	50/50	4	Light
Lenseen	Empire Lab lvl 2 Laser Lab lvl 2	9 soldier 18 technician	-	4	Medium
Disintegrator	Antigrav lab lvl 2	12 officier 15 technician	-	4	Medium
Scourge Spider	Harkback Lab lvl 1	12 technician	-	4	Medium
Scourge Shark	Harkback Lab lvl 2 Antigrav Lab lvl 1	9 officier 15 technician	-	4	Medium
Scourge Daemon	Harkback Lab lvl 2 Antigrav Lab lvl 2	12 officier 15 technician	-	4	Medium
Scourge Dragon	Harkback Lab lvl 3 Antigrav Lab lvl 2	3 soldier 21 officier 39 technician	-	4	Medium

Ha mind a hét ponton üzemelnek, a program megmutatja hová telepítsd a teleportkaput. Ez a bázisodtól délnyugatra lesz, nem túl nagy távolságra.

14. CLOX

Nem túl nehéz küldetés. A feladat csupán annyi, hogy felépíts egy Omega portált, hogy el tudd hagyni a bolygót. Igazi idegjáték az idővel, ugyanis az ellenség azonnal támadni fog, neked pedig semmi védelmed nincs. Ne törődj vele! Csak készítsd el terraformálással a teleportkapu helyét, és kezdd el gőzerővel építeni.

15. MOULD

Ismét a bolygót kell elhagynod, de ehhez az ellenséges bázis fölött keringő Alpha portált kell megszerezned. Alapos hátránnyal indulsz, úgyhogy csipkedni kell magad, hogy erőfölénybe tudj kerülni. Jó taktika, ha föld alatti egységeket küldesz támadni, hogy elvágják az energia hálózatukat minél közelebb a bázisuknál, hogy el tudd foglalni a leválasztott részt, amelyet ők építettek. Közben ne feledkezz meg a föld fölötti csapatokról és a védelemről sem, mert nem fognak egy percig sem nyugton hagyni, igaz nem túl nagy erőkkel támadnak. Ha sikerül átvenned a kezdeményezést, gyorsan erőfölénybe tudsz kerülni, és a teljes hálózatukat elfoglalva a teleportkapu az irányításod alá kerül. Arra viszont figyelj, hogy az ellenséges Frame nem semmisülhet meg.

16. ALIENTRANCE

Könnyű, pihentető küldetés. Egy erősen vulkanikus bolygót kell elhagynod, amihez el kell juttani az energiát a terület legtávolabbi pontján lévő teleportkapuig, majd odarepülni a saját bázisodhoz.

TUDTAD-E?

A pajzs alói nem tud a védelmed tüzelni a támadókra, de a te egyik segéid sértetlenül át tudnak menni rajta?

dal. Vulkánkitörések csak a bázisod mellett lesznek, így a hálózatot zavartalanul el tudod vinni a célig. A bázis mellett lévő lávafolyamokat terraformálással tudod vissza szorítani, és a pajzsoddal tudsz ellene védekezni. Amint kész a hálózat, indulj meg a bázisoddal a kapu felé, de mozgasd vele az építőmestereidet is, hogy ki tudják javítani vulkánkitörésektől menet közben megsérülő generátoraid. Ha a hálózat megszakad, a Frame nem tudja folytatni az útját. Folyamatosan kapcsolatban kell lennie legalább két generátorral.

17. ROOT

Megint egy könnyű pálya. Ismét a túl barátságtalan környezet miatt kell lelépni a bolygóról, de most a kaput fogságban tartja egy Scourge-fészek, ki kell onnan szabadítani. Először építs egy alaposan védett bázist, mert a bolygó „kedves" lakói folyamatosan támadni fognak, majd láss hozzá a technikai fejlesztéshez, hogy te is támadni tudj. A leghatásosabb fegyver a portál kiszabadítására egy Scourge Dragon csapat.

18. SOTA

Nem igazán nehéz küldetés, annak ellenére, hogy megint csak a nulláról indulva kell fölénybe kerülnöd, ugyanis az ellenség meglehetősen lanyhán fog támadni. Láss neki minél előbb egy jól védett bázis kiépítéséhez, majd fejleszd fel az Antigrav laborod kettes szintre, és egy Harkbackhood labort hármas szintre, hogy Scourge támadásokat tudj indítani. Ha készen vannak a csapatok, akkor erős légi fedezet mellett egy Dragon- vagy egy Demon Scourge csapattal apránként a bázis széléről haladva támadd az ellenséget. Arra vigyázz, hogy a csapatod ne lépjen be az ellenség telepített védelmének a hatósugarába, mert gyorsan amortizálódnak, és felülről se legyenek védtelenek, mert repülő egységektől is fogják az áldást kapni.

19. SPINE

Ez is könnyű küldetés, inkább olyan, mint egy verseny: ki éri el gyorsabban a tele-

portkaput, és ki tudja feszültség alá helyezni. A dolog persze nem ilyen egyszerű, mert az ellenség sokkal közelebb van, ráadásul a te dolgod megint földrengések nehezítik. Legjobb taktika, a hálózat építésével egyidőben mozgatni a Framed a kapu felé.

20. MOUNTIME

A sok könnyű küldetés után most átesünk a ló túloldalára, ugyanis ez az egyik legnehezebb pálya. Az ellenség fullra kiépített bázissal kezd, és mire te megépíted az első generátorod, már támad is. A célod megsemmisíteni az ellenséges bázist. Legalább ötvenszeres túlerőt kell legyőznöd, ráadásul folyamatosan támadás alatt leszel. A túlerőt legyőzni nem tudod, így a furfang és a stratégia lesz az egyetlen fegyvered. Igazi tanácsot itt sem tudok adni, mivel minden lépésedre kidolgozott válasza lesz a másik oldalnak. A jobb stratéga fog győzni.

TUDTAD-E?

Ha nem termelődik az energiád egy támadás után, az azért van, mert építőmestereid maguktól a sérülések javítására használják, amit a generátorok megtermelnek?

21. SPUNGE

Kicsit lazább küldetés, mivel az ellenség kisebb előnnyel indul. Neked még a hely sem lesz előkészítve, ahová a bázisod telepítsd, viszont a támadások elég gyorsan megindulnak. A Freebornok Scourge támadásokkal fognak rohamozni, amely - mint már tudjuk - meglehetősen eredményes tud lenni. Próbáld minél előbb megsemmisíteni az ellenséges Harkbackhood labort, és folyamatosan támadni minden erőddel, hogy kifuljanak a támadási rohamaik. Próbálj nagy hatótávolságú Leamo tankos csapatot transzformálni, velük hatékonyan tudod az ellenséges védelmet megsemmisíteni és a bázisukat porrá zúzni.

22. PILLOID

Érdekes és nagy odafigyelést igénylő pálya.
A több szigetből álló bolygón a legtávolabbi ponton lévő portálig kell eljutnod. A folyamatos póktámadás mellett sárkányok fogják állandóan támadni a generátoraid.

A bázisodra építs alapos lézer- és rakétavédelmet, az épülő generátoraid védelmére pedig legalább két 25-30 Gyroidból álló köteléket, akik hatásosan tudják a közeledő sárkányokat megsemmisíteni. Arra figyelj, hogy a teljes kötelék a sárkányokra lőjön, és ne osszák meg a tűzerejüket a pókokra, mert ha a sárkányok szóhoz jutnak, egyetlen lehelettükkel a fél csapatot leszedik.
Terraformálással észak felé kerülve haladj a cél felé, utat építve a szigetek között. A pókok és a sárkányok fészkét nem tudod megsemmisíteni, így maradnak a Gyroidok, mint egyetlen hatásos védelem.

23. ZEROS

Ismét egy nehéz küldetés. Az ellenség teljesen kiépített bázissal indul, a te feladatod, pedig kiiktatni a teleportkapu mellett lévő bombát, amelyet az ellenség azonnal aktivizál, amint megtámadod a bázisát. Erre egy új fegyvert kapsz, vagyis ki kell fejlesztened a Harkbackhood labort hármas szintre, és építeni egy Scum Throwert, hogy a távolból tudj támadni tetszőleges célt. Néhány perc múlva a teljes erővel támadni fognak, ráadásul nagy hatótávolságú fegyverekkel. Próbálj minél előbb hatékony védelmet építeni és a tenger felé terjeszkedni, távolodva az ellenséges bázistól. A gyorsaság, és a megfelelő egységek harcbavetése az egyetlen jó taktika. Ha aktivizálták a bombát, mert rálőttél egy védőfegyverükre, nyolc perced marad.

24. NORD

Most jobb pozícióból indulsz, így lesz időd felkészülni a rohamra. Ha kiépítettél egy rakétavetőkkel és lézertornyokkal biztosított bázist, akkor lassan megkezdheted az előrenyomulást az ellenséges bázis felé, mivel a feladatod elfoglalni a táborukat, anélkül, hogy lerombolnád a Frame-et. Készíts nagy hatótávolságú fegyvereket, és így a védőfegyvereik hatósugarán kívülről tudsz támadni, rákényszerítve őket a folyamatos pajzs használatra, így nem marad energiájuk fejleszteni. Ha el tudod vágni egy ponton az energia-hálózatukat a bázisuk valamelyik szélén, és át tudod venni az irányítást felette, be tudsz hatolni a táboruk közepéig, és ettől kezdve te vagy előnyben, így a győzelem már csak kitartás és idő kérdése.

25. RELIC

Kis területen zajló összecsapás következik. Az ellenséges bázis meglehetősen közel lesz, szerencsére megint kisebb előnnyel indulnak. Ha tempósan fejleszted az egységeid és a bázis védelmét, gyorsan felül kerekedhetsz.
A legjobb taktika minél előbb átvenni a kezdeményezést Leamo

tankok támadásaival, hogy a bázisuk javítgatásával és a védekezéssel legyenek elfoglalva, így jelentős támadó erőt nem lesz idejük kiállítani ellened. A feladatod az Exodus bázis elfoglalása és a Frame elfogása lesz, mert egy fontos információt kell tőlük megszerezni. Azt kell elérned, hogy a Frame felemelkedjen, és leváljon az energia-hálózatról. Ehhez legjobb fegyver a Scourge- vagy Piercer egységek bevetése. Gyárts belőlük minél többet, hogy átjussanak a védelmen a Frame alá.

26. GOT

A végső összecsapás előtt egy könnyű, pihentető küldetés következik. Meg kell akadályozni, hogy az ellenség felépítsen egy Alpha portált, neked pedig egy Omega portált kell építeni. Ehhez a területen kijelölt négy pontra kell generátort telepítened, majd miután megtudtad a helyét, felépíteni a teleportkapudat. Az ellenség azonnal támadni fog, de csak Sniperekkel, amit lézer tornyokkal könnyedén vissza tudsz verni, majd neked kell azonnal támadni az ő táborát. Így nem lesz energiája utánpótlást gyártani, hiszen ő a saját teleportkapujának a felépítésére fordítja az összes energiáját. Rombold le a generátorait, és tartsd néhány Leamóval tűz alatt a bázist, te pedig eközben nyugodtan tudsz építkezni.

27. STONEHOOD

A végső összecsapás. A Routerek megesküdtek, hogy eltörölnek a színről, és újra népesítik a világot. A néped sorsa a kezedben van, rajtad áll, melyik jövő vár a világra. Az ellenség teljes kiépített bázissal és egy apró hadsereggel kezd, míg te megint a nulláról indulsz. Természetesen alig pár perc múlva már meg is érkezik az első támadó csapat. Igaz, csak Sniperek, de amíg nincs semmi védelmed elég kellemetlen amit művelnek. Első dolgod legyen néhány generátort telepíteni, hogy a pajzsuk védelme alatt fel tudj építeni egy Laser labort, majd néhány Laser-tornyot, amelyekkel távol tudod tartani a kellemetlenkedőket. Teljes erővel folytasd ezután a generátorok telepítését, hogy minél több energiád legyen és építs legalább két energiatárolót. Hajts rá, hogy minél hamarabb legyen néhány ütőképes nagy hatótávolságú csapatod, melyekkel le tudod kötni a figyelmüket. Közben fejleszd fel a lézerlaborod hármas szintre, az Antigrav laborod kettes szintre, legyen legalább három Command centered, és kezdd el összeállítani a csapataid. A bázisod alaposan pakold körbe Laser Cannon- és Rocket Launcher-tornyokkal, a föld alatti támadások ellen telepíts Subterra Chasereket. A tökéletes védelemhez pedig egy minimum tízes kötelék Gyroidot lebegtess a bázisod felett. Ezután fogj hozzá az Exodus labor fejlesztéséhez hármas szintre, majd egy Scum Disruptor építéséhez. Nagyon sok energia kell az építéséhez és a feltöltéséhez. Ha készen áll a tüzelésre, várd meg amíg legalább 5000 egység energiád lesz, és akkor indíts támadást. Egy vulkánkitörést tudsz előidézni azon a ponton, ahová mutatsz, és minél több energiád van tartalékban, annál tovább tart, így annál nagyobb károkat is okoz. Amíg töltöd energiával a fegyvered, készíts elő egy négyes kötelék Splittert, és Ceptor fedezettel a vulkánkitörés után indítsd őket támadni. A hatás elemi lesz, és villámgyors a győzelem. Egyre viszont nagyon figyelj. Ha a másik táborban elkezdenek építeni egy Ballistic Missile Launchert és be tudják fejezni, mielőtt te meg tudnád támadni, készülj a legrosszabbra, az ellen ugyanis nem véd a pajzsod.

TUDTAD-E?

A terraformálás nem fogyaszt energiát?

Ha leromboltad a Birodalom bázisát, következik a finálé, egy igen látványos mozival, melyből megtudhatjátok mi lett a küzdelmetek eredménye. Sok sikert, és kellemes szórakozást mindenkinek.

Clemi

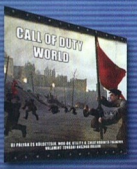
Transzformálható földi egységek

NÉV	TRANSZFORMÁLÁS FELTÉTELE	SZÜKSÉGES KATONA	SÉRÜLÉS	PÁNCÉL	OSZTÁLY
Sniper	Laser Lab lvl 1	3 officier	3/6	1	Light
Rocker	Rocket Lab lvl 1	3 soldier	8/20	2	Light
R-Projector	Rocket Lab lvl 2 Laser Lab lvl 2	6 soldier 3 technician	25/20	2	Medium
Leamo	Laser Lab lvl 3	1 soldier 12 officier 7 technician	50/50	1	Heavy
Extirpator	Subterra Lab lvl 2 Rocket Lab lvl 3 Laser Lab lvl 2	7 soldier 6 officier 7 tecnician	80/80	2	Heavy
Mortar	Bomb Lab lvl 1	4 techician	16/20	3	Light
Wargon	Bomb Lab lvl 2 Rocket Lab lvl 2	2 soldier 8 technician	25/20	3	Heavy
Leech	Empire Lab lvl 1	12 technician	-	4	Medium
Scum Splitter	Exodus Lab lvl 1	12 technician	-	4	Medium
Scum Twister	Exodus Lab lvl 2 Bomb Lab lvl 1	6 soldier 21 technician	40/40	4	Medium
Thrower	Bomb Lab lvl 2 Exodus Lab lvl 3	3 soldier 18 officier 39 technician	200/200	4	Heavy

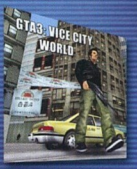
THE WORLD SOROZAT

A VÁLOGATÁSOKBAN KIEGÉSZÍTŐK, PÁLYÁK, EDITOROK ÉS MODOK TALÁLHATÓK A JÁTÉKOKHOZ!

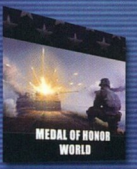
BF 1942 WORLD



CALL OF DUTY WORLD



GTA3: VC WORLD



MOHAA WORLD

JÁTÉK MAGYARÍTÁS
(FRISSÍTETT)

TOVÁBBI KIADVÁNYOK:
THE SIMS WORLD - SETTLERS IV WORLD - WARCRAFT III WORLD
UNREAL WORLD (2 CD) - HALF-LIFE WORLD (2 CD)
JÁTÉKKÉSZÍTÉS - RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD

MEGRENDELHETŐ:
CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214 - cdgames@cdgames.hu
RÉSZLETES INFORMÁCIÓ: WWW.CDGAMES.HU

1 CD-s kiadványok: 899 Ft - 2 CD-s kiadványok: 1799 Ft

---

commodore
ATARI
sinclair
Apple
ENTERPRISE
MSX
microbee
DRAGON
AMSTRAD
exelvision
MATTEL ELECTRONICS
TANDY RADIO SHACK LIMITED
apricot
PHILIPS
Panasonic
TIMEX sinclair

RETRO géptulajdonosok figyelem!

A PC.GAMES szerkesztősége keres nem használt, kallódó 8 bites és 16 bites régi számítógépeket. Érdekel minket minden Commodore, Atari, Sinclair, Apple típus, de bármilyen más régi gépet is szívesen látnánk alakuló gyűjteményünkben. Ha meg szeretnéd menteni ezeket a gépeket, perifériákat, akkor jelentkezz a retro@pc.games.hu címen!

Ugyanide írhatsz, ha régi konzol gépedet, vagy eredeti konzolos játékaidat meguntad, mert ilyeneket is keresünk!

132 OLDALON! VÁLTOZATLAN ÁRON!

PC.GAMES LAJSTROM

A teljes cikkeket a PC.GAMES 2004/5-6-os számában olvashatjátok.

Brothers In Arms - bemutató

CSAK NÁLUNK!

… A játék általunk irányított főhőse a valóságos személyről mintázott Matt Baker őrmester, akit 12 emberével (ahogy magukat nevezik: Baker's Dozen) ledobnak az ellenséges vonalak mögé, hogy segítsék a partraszállást. A legfontosabb feladat: tartani az Omaha és Utah Beach között félúton lévő Carentan városát, ahonnan a szövetségesek hátba támadhatják a Cherbourgot megszálló német parti védelmet. Baker (Halo-módra) egyszerre két fegyvert tarthat magánál, ezeket a pontosság kedvéért célzásra is emelheti, de beállhat rögzített lövegek mögé is. Tud sprintelni is, a futás sebessége a nála lévő fegyver súlyától függ. Ezek alapdolgok - de a lényeg a csapategységben van. … A fejlesztők csapatunk irányítását roppant egyszerűen és szellemesen oldották meg. Úgynevezett alapelemekre bontották az akciókat - tűz, mozgás, követés -, ezeket egyetlen billentyűvel jelölhetjük ki, és a helyzetérzékeny kurzorral adhatjuk ki a parancsot. Támadás + klikk az ellenségen: roham, mozgás és kattintás egy romos házon: fuss oda és bújj fedezékbe - a többit intelligens társaid megoldják, sőt többet is: fedezik egymást, ha valaki épp újratárazz, átveszik a célpontját, gránátot dobnak, kihasználják a terep adta lehetőségeket. …

Ground Control 2: Operation Exodus - bemutató - bétateszt

… Akik nem ismernék a játékot, vagy elfelejtették már: a GC egy 3D-s megvalósítású sci-fi témájú RTS volt, ám szakított a C&C hagyományaival: semmiféle bázisépítés és erőforrás-kitermelés nem zaklatta a játékost, az utánpótlás szállítóhajóval érkezett a csatatérre, a hangsúly csak és kizárólag a harcon - és ebből adódóan a jól kidolgozott és átgondolt, okos stratégián - volt. A folytatás sem változtat ezen a szerencsés megoldáson, ám jó pár újítás, némi módosítás után még intenzívebb élményt kínál. … A Terrain Empire egységei között energia fegyverekkel felszerelt gyalogságot, páncélozott földi és légi harcjárműveket találunk. Az NSA hagyományos fegyverekkel, mesterlövészekkel, tüzérségi támogatott harcmodort alkalmaz, természetesen a tankok, szállító- és támadóhelikopterek itt is jelen vannak, ez összesen 15 különféle egységet jelent. A Viron biológiai fegyvertárába asszimilálta az NSA standard fegyverzetét, így egy meglehetősen gyilkos kombináció jött létre, harcjárművei minden terepen célba jutnak. Organikus faj lévén két különlegesség jellemzi: csak négy alapegysége van, ám ezekből kettőt-kettőt adott kombinációban „összeolvaszthatunk" menet közben (ezzel a trükkel 16-ra nő a bevethető egységek száma), másrészt a sérült egységek maguktól gyógyulnak. A játékban csak az utóbbi két fajt irányíthatjuk, a Terrain Empire vezényelése az AI dolga lesz. …

CSAK NÁLUNK!

Dungeon Lords - bemutató - bétateszt

… A játék egy klasszikus fantasy világban, Davenmor királyságában játszódik. Többé-kevésbé jól megférnek itt egymás mellett a keleti erdőkben élő elfek, az északi hegyek lakói, a törpék, na és a birodalom szívében székelő emberek. A bajok akkor kezdődnek, mikor a mágusok tanácsának titkos összeesküvése nyomán meggyilkolják a nagy varázslót, Galdrynt. Ugyanis nemcsak Davenmor urának igaz barátja volt ő, de a királyság fő védelmezője is egyben. Az ő ereje nélkül az uradalom védtelen ősi ellensége, Lord Barrowgrim támadása ellen. Hogy országát mentse, Lord Davenmor lánya kezét ígéri a hódítónak. Apró kellemetlenség, hogy az ifjú hölgy szíve apja testőrségének egyik kapitányáért dobog. Nó problémó, gondolja a király, s bezáratja egy távoli börtönbe a derék katonát, elkerülendő a további gondokat. Az igazi bajok azonban csak most kezdődnek: a királylány titokzatos körülmények között eltűnik! Lord Barrowgrim árulást sejt, s féktelen haragjában háborút indít a Davenmor Királyság ellen. Mellette állnak a mágusok tanácsának összeesküvői is, így mindenféle-fajta szörnyűséges teremtmények lepik el a vidék erdeit, várromjait és kastélyait. Ebbe a kaotikus viszályba csöppenünk bele, bár hogy pontosan mi módon, az egyelőre rejtély. Mindenesetre sejthető, hogy a végigjátszás során minden árulásra, cselszövésre és összeesküvésre fény derül, a gonosz elnyeri méltó büntetését, és talán a szerelmesek is egymáséi lesznek. …

CSAK NÁLUNK!

DVD tartalom

DUPLA DVD-VEL!

A téli FPS özön után sorra jelennek meg a stratégiai játékok. A mostani DVD zárás utolsó óráiban érkezett meg a **Perimeter demó**ja. A korongon megtaláljátok még a **Warlords Battlecry 3**, a **Splinter Cell: Pandora Tomorrow** és a **Toca Race Driver 2** demóját. Mostani DVD-nken több **teljes játék** is található. A **Siege of Avalon** című, több fejezetre osztott kalandjátékban a gonosz Mithras-szal kell megvívnunk. Felraktuk a korongra a **ShadowFlare** első részét, az **Elder Scrolls** teljes változatát és az eddigi legsikeresebb Bomberman klónt, a **BomberArenát** is. A **videó** rovatban láthattok egy újabb **Stalker** videót, és megint van néhány **Half-Life** mozink. Megnézhetitek a **Driv3r** exkluzív előzetesét, a **Nokia NGage** bemutatóját, van egy magyar feliratos videónk arról, miként is készült az **UT2004**, továbbá humoros rajongói videókban sincs hiány: három **SF témájú** alkotás indítható el a korongról.

Nemrég megjelent a Linux operációs rendszer által népszerűvé lett képszerkesztő, a **GIMP 2**-es változata. A szoftvert megtaláljátok a legújabb **ATI** és **nVidia driver**ekkel együtt a **Utility** rovatban.

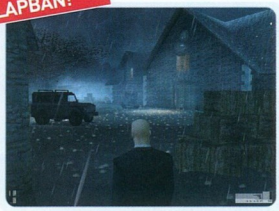
A teljesen ingyenes programcsomag mellett a **Mod szekció**ban **Far Cry** és **Colin McRae Rally 4** válogatást találtok, az **Extra** menüpont alatt pedig egy komplett **Magyarítás Bibliában** összegyűjtöttük az elmúlt évek legsikerültebb magyarításait. Ugyaninnen nyílik a **Medal of Honor**-sorozathoz készült válogatásunk, több tucat térkép és egyéb mod vár kipróbálásra.

Az **Így készült** rovatban a **World of Warcraft** színfalai mögé kukkanthattok, majd láthattok egy **videót** a GDC-n bemutatott új **nVidia kártya** képességeiről.

VÉGIGJÁTSZÁS A LAPBAN!

Hitman: Contracts - leírás

… Igazán merész húzás volt a játékiparba tulajdonképpen kezdőként belépő IO Interactive részéről, hogy debütáló játékuk címszereplőjéül egy bérgyilkost választottak. A pozitívnak a lehető legkisebb jóindulattal sem nevezhető foglalkozást tekintve azonban úgy néz ki, bejött a dániai titánok elképzelése, hiszen a 2000-es debütálást követően, több mint 600 ezer példányban talált gazdára a Hitman: Codename 47 című PC-s játékprogram. Bár ez a teljesítmény az adott körülmények között kitűnő eredménynek tekinthető, a sajtó kegyetlenül szétcincálta a hibái miatt. A programban rejlő fantáziát azonban elegendőnek tartotta a kiadó Eidos ahhoz, hogy másodszor is bizalmat szavazzon az IO Interactive-nak. A folytatás azonban minden képzeletet felülmúlt. … A hideg, érzések nélküli, pénzért gyilkoló hivatásos ugyanis sötét foltként kezeli múltját - csak annyi bizonyos, hogy tarkójára vonalkódot, kódnévként pedig számot - a 47-est - kapott. Az első rész végére aztán kiderül az igazság: genetikailag előállított lényről van szó, aki ezt megtudván kolostorba vonulva próbálja leélni hátralevő életét. Ám, mint tudjuk, a múlt sötét erőként kísért - s ennek ellenállni nem lehet. Így került vissza a 47-es számú ügynök a véráramba, és így jutottunk el odáig, hogy újfent kezelésbe vehetjük a hétköznapinak semmiképpen sem nevezhető kalandjait …



PC.Games - 85%

Blitzkrieg - Burning Horizons - leírás

… A 18 pályás kampány mellett további 8 önálló küldetés is van, amelyekben akár az új nemzet - a japánok - színeiben is harcolhatunk, olyan egzotikus területeken, mint Burma vagy Szingapúr. 50 új egység, többek között japán tankok, új repülőgépek illetve az amerikai tengerészgyalogosok is az irányításunk alá kerülhetnek. Megmaradt a viszonylag nagy egységszám is - akár több száz egységet is vezethetünk egy-egy ütközetben, nem csak néhány egységből álló szakaszokat, mint az utóbbi idők e témával foglalkozó RTS-eiben. A játékokban általában eléggé elhanyagolt légierő is aktív szerepet játszik a csatákban, és meglepően jól használható még akkor is, ha netán az ellenfélnek van egy-két

légvédelmi egysége a csatamezőn. A fejlesztők elmondása szerint az AI-n is csiszoltak egy keveset - az igazat megvallva én nem fedeztem fel nagy különbséget az eredetihez képest. Továbbra is le lehet vadászni egyesével a katonákat, csak nagyritkán reagál erre valamit a gép és tetteit inkább előre leprogramozott szkriptek, mintsem dinamikus döntések irányítják. …

PC.Games - 72%

Toca Race Driver 2 - leírás

… A TOCA Race Driver 2 egy vérbeli szimulátor. Nem csak afféle ökörködős, bulizós autóvezetés, itt tényleg vezetni kell, nincs mese. Én a Rave Racer és Cruisin' rekordjaimtól eltelve ültem oda, hogy majd teleszteltem mire képes. Ehhez képest első körben a TOCA tesztelte le, hogy én mire vagyok képes. Az ok: egy noname kormánnyal próbálkoztam. Csak egy picit volt túl kicsi a kerék, csak egy picit volt túl magas, csak egy picit volt iszonyúan sok gomb a közepén (ha a gyártó zongora szimulátort is gyárt, azon biztos van kormánykerék), és csak egy picit nem volt a pedálokon pedálerő. No, ez együtt bőven elég volt hozzá, hogy esélytelen legyek. Röpke fél nap küzdelem, egy profi kormány beizzít, és lám csodát, ég és föld! … Ha eltekintünk attól, hogy akkurátus módon nem mélyedtek bele a fejlesztők a valódi szimulációba, tulajdonképpen kőkeményen le van modellezve minden járgány. A SEAT León, mint egy kis dongó, kizökkenthetetlen, az AMG Merci meg megy, mint a veszett fene, csak legyen, aki megállítsa. Az AC kupé imbolyog, mint egy hajó, a Global bajnokság pici versenyautója pedig olyan, mintha oda lenne ragasztva az úthoz, de a füvön pörög, mint a motolla, a kamionnal pedig úgy kell menni, mintha jetski lenne, de tényleg. Még az azonos osztályú gépek (pl. Lancer és Impreza) is markánsan megkülönböztethetőek vezetés közben. …

PC.Games - 97%

További bemutatók és leírások:

Taktikai akciójátékok tavasza
Utopia City - EXKLUZÍV!
Shrek2 - EXKLUZÍV!
Perimeter
Warhammer 40000: Dawn of War
Armies of Exigo - EXKLUZÍV!
Settlers V - EXKLUZÍV!
Neverend
Kult: Heretic Kingdoms - EXKLUZÍV!
Flat-Out
Against Rome
Counter Strike: Condition Zero
Painkiller
Singles
Syberia II
UEFA Euro 2004
Colin Mcrae Rally 04

UEFA EURO 2004

Mire e sorokat olvassátok, már minden bizonnyal a boltok polcain csücsül majd az EA Sport legújabb fociprogramja, a nyári labdarúgó EB hivatalos játékadaptációja. Ugyan a portugáliai startig van még jó egy hónap, mi már most győzelemre vezethetjük kedvenc európai válogatottjainkat a kontinensviadalon. Bármelyiket választszuk is a felkínált 51 nemzeti tizenegy közül (melyek között a magyar is megtalálható), a selejtezőkből indulva juthatunk el a 16 csapatos döntőig, majd jó esetben a végső fináléig. Ehhez a küzdelemsorozathoz próbálok most egy kis segítséget nyújtani - elsősorban a focijátékokkal most ismerkedő olvasóknak. Mivel az Euro 2004 nem sokban változott a FIFA 2004-hez képest, tapasztalt fifásoknak sok újat nem tudok mondani, de talán ők is találhatnak egy-két hasznos információmorzsát, elsősorban az új játékelemekkel kapcsolatban.

- **CD Link:** Video
- **Fejlesztő:** EA Sports
- **Kiadó:** Electronic Arts
- **Megjelenés:** 2004-Május-7
- **Kategória:** Sport
- **Honlap:** http://euro2004game.ea.com/hu/
- **PC.Games teszt:** 80%

KEZDJÜK AZ ELEJÉN...

... vagyis profilunk beállításainál. A My Euro - Game Settings pont alatt módosíthatjuk ezeket, lássuk mik a lehetőségek:

Half Length: egy félidő hossza. Reális eredmények eléréséhez talán a 6 perc az optimális. Kevesebb szabadidővel rendelkezők próbálkozhatnak a 4, ráérős tempóban játszók a 8 perces beállással is.

Difficulty Level: a nehézségi szintet adhatjuk meg. Könnyebb fokozatokon a gép kevésbé agresszíven, több hibával játszik, valamint rengeteget cipeli a labdát, megkönnyítve számunkra a játékszer megszerzését. Az Amateur fokozat csak azoknak javallott, akik most ismerkednek az irányítással. Valószínűleg ők is hamar áttérnek Semi Próra, ahol még mindig könnyű sikereket elérni. Professional szinten már a tapasztaltabb spílerek is megizzadhatnak egy-egy nagyobb csapat ellen. Persze vannak olyanok is, akiknek a kemény World Class szint sem jelent kihívást, ők a többjátékos módokban találhatnak komolyabb ellenfelekre.

Injuries: a sérüléseket lehet ki-be kapcsolgatni. A realizmus érdekében szerintem legyen ON.

Offsides: legyen-e les? Még szép hogy legyen! A foci alapeleme, ráadásul némely taktika épp erre épül... ON.

Bookings: sárga- és piros lapok. Ezek nélkül nem igazi a játék, szóval ON.

Home/Away Auto Switching: az automatikus játékosváltás beállítása egyéni ízlés dolga, nekem a default 50%-os értékek pont megfeleltek.

Vibration: rezgés ki-be kapcsolása, csak akkor fontos, ha van rezgős kontrollerünk.

Camera: megadhatjuk az általunk preferált nézetet, amin még lehet majd finomítani a játékban (magasság/zoom beállítása). Lássuk a kínálatot:

Tele: A kamera félig felül, félig oldalnézetből követi a labdát, így elég jó rálátást ad a játékra. Hosszú indításokhoz nem túl ideális, inkább a rövid passzos, illetve a szélek megjátszására épülő taktikához nyerő.

Action: Ahogy a neve is mutatja, ez a nézet az akció közelébe visz minket. Ennek megfelelően látványos, ám a játszhatóság szempontjából pocsék képet ad, felejtős.

End-to-end: Leginkább régi nagy kedvencemre, a Strikerre emlékeztet ez a kamera. Hosszú indításokhoz ideális, de támadásban egyébként is jól használható. Védekezésben már lehetnek gondok, mivel nem látjuk, hogy helyezkednek hátul a társaink.

Sideline: A kamera az oldalvonal mellett mozgva követi az eseményeket, laposabb szögben, mint a Tele esetében. A problémák és előnyök is ugyanazok, mint az említett nézetnél, azzal a kiegészítéssel, hogy a keresztlabdákhoz, oldalváltásokhoz talán ez a legjobb beállítás.

Broadcast: A klasszikus falusi „leteszünk egy kamerát a felezővonal magasságában" meccsközvetítés-nézet. Ennek ellenére elég látványos, mert sokat láthatunk a stadionból - játszhatóság szempontjából viszont nem a legjobb.

KELL EGY CSAPAT

A fontos beállítások elvégzése után vessük bele magunkat a játékba! A Play Now menüpont alatt gyors meccset játszhatunk, ám itt rögtön szembesülünk a csapatválasztás problémájával. Minden alakulatot három csík jellemez: felülről lefele a támadójáték, a védekezés, és a csapat összesített erősségét láthatjuk. Ha ennél részletesebb információkra vágyunk, a My Euro - Team Management menüpont alatt végigböngészhetjük a csapatösszeállításokat. Az egyes játékosokról a V lenyomásával kérhetünk bővebb információkat. Nézzük, milyen tulajdonságokra kell figyelni:

Skill: általános képzettségérték, ha nem akarunk sokat szenvedni a csapatösszeállítással, ez önmagában is jó irányadó lehet.

Stamina: állóképesség, magasabb értéknél később fárad el a játékos.

Mrking: a marking, vagyis emberfogás rövidítése. Első védőknek nagyon fontos.

Aware: azt mutatja, hogy a focista mennyire él a játékkal. Főleg csatároknál és szélsőknél fontos, a beindulások miatt.

Headng: fejelés, belső védőknél nélkülözhetetlen, de csatároknál is nagyon hasznos lehet.

Aggrs: agresszió, ami egy labdaszerző, elsősorban középpályásnál alaptulajdonság.

Lngbll: hosszú indítások pontossága.

Cross: a pontos beadás a jó szélsők legfőbb erénye.

Jump: súlypontemelkedés, magas fejelés értékkel párosítva ideális.

Pass: passzok pontossága. Középpályásoknál a legfontosabb.

Dribbl: cselezési készség. Védőknél nem lényeges, de többieknél nagyon hasznos lehet.

Speed: a játékos gyorsasága. Szélsőknél, csatároknál nagyon fontos.

Accel: gyorsulás, ami legalább annyira kell, mint a sebesség.

Shtpwr: a játékos lövéseinek erőssége.

Shtacc: ez pedig a pontosság, amely nélkül az erő nem sokat ér.

Strgth: a játékos testi ereje. Középső védőknek nélkülözhetetlen, de egyébként senkinek sem árt, ha nem fújja el a szellő.

Tackl: a szerelések eredményessége nagyban függ ettől a tulajdonságtól.

A játékos kora csak tájékoztató jelleggel került az adatlapra, semmit nem befolyásol. Annak viszont már van jelentősége, hogy melyik az illető jobbik lába (Foot: right-jobb, left-bal), hiszen ennek megfelelően érdemes őket beosztani a pályán (jobblábasak jobboldalt, ballábasak baloldalt, illetve csatároknál ez megfordulhat).

TUDTAD-E?

Magyarország Ausztriával közösen pályázott a 2004-es EB rendezési jogára. Itthon egyetlen stadion sincs, amelybe 30 ezer nézo befér, ezért esélyünk sem volt.

TÁMADÁS

Miután megismerkedtünk a csapattagokkal, megpróbálhatunk valami használható taktikát építeni az adott emberanyagra. Először is találjuk ki, milyen formációt szeretnénk alkalmazni. Ez elsősorban attól függ, mely posztokon vagyunk legerősebbek, illetve milyen célkitűzéssel megyünk a pályára. Általában győzni szeretnénk, így 3 vagy 4 védős felállást kell választanunk. A középpálya elrendezését az határozza meg, hogy vannak-e a két szélre használható embereink. Ha vannak, őket mindenképpen vessük be, ha nincsenek, akkor valami mással próbálkozzunk: három ember vonalban, esetleg négy, de gyémánt alakzatban. Csatárból minimum kettőt érdemes tartani, már csak a kényszerítőzések miatt is, de esetleg három is jól jöhet. Egyetlen támadó nagyon magányos tud lenni elöl, tekintve, hogy a középpályások nem mindig zárkóznak fel elég gyorsan (főleg, ha védekező mentalitással játszunk). Ha sikerült megtalálni a szimpatikus formációt, jöhet a felfogás (Mentality) beállítása. Ez lehet támadó (Attack), védekező (Defend), vagy semleges (Neutral). Ha kezdeményezőkészséget várunk a gép irányította társaktól, mindenképpen az első változatot javallom.

Következő pont a védekezés stílusa: a Pressing letámadást jelent, ilyenkor a védőink rögtön megtámadják a labdás játékost. Ez erős hátsó alakzattal rendelkező, de támadó felfogású csapatoknak lehet használatos - ilyenkor az ellenfél a térfelét sem nagyon tudja elhagyni. Gyenge védőkkel életveszélyes, hiszen ha a csatár egy az egyben megveri a rárontó bekket, nyert ügye van. A jól passzoló támadóknak pedig kiváló kényszerítőzési lehetőséget nyújt ez a fajta védekezés. A Contain a letámadásnak épp az ellentéte: a védők behátrálnak, próbálják lezárni a passzok útját és az üres területeket. Ekkor az ellenfél gyakran eljuthat a tizenhatosig, ott viszont megakad a támadás, mert összezárul a védőfal. 4-5 védővel és defenzív mentalitással érdemes párosítani, ellenszere pedig a távoli lövések, illetve a szélekről történő beadások erőltetése lehet. A Neutral az előző kettő között van, vagyis itt leginkább rajtunk múlik, milyen stílust alkalmazunk. Támadásban három variációból választhatunk: a Posession jelenti a labdatartós, sok rövid passzra épülő taktikát, amely talán a legcélravezetőbb a játékban. Mindenképpen erős középpálya kell hozzá. A Long Passes ellenben épp a hosszú, tért ölelő indítások stílusa. Eredményt csak akkor tudunk elérni vele, ha mesteri szinten sikerült elsajátítanunk az Off the Ball irányítást. Persze a sikerhez nem árt egy-két robbanékony, gyors csatár sem… A Wing Play a szélek megjátszását helyezi előtérbe: ha magas Cross értékkel rendelkező, gyors embereink vannak a szárnyakon, valamint egy magas, jól fejelő támadóval is rendelkezünk, érdemes lehet ezt választani (egy Beckham-Heskey páros ideális például az angoloknál).

Az utolsó pontban a lesreállítást kapcsolhatjuk ki-be. Alapvetően vonalvédekezésnél van értelme bekapcsolni, különben csak szívhatunk vele.

ALAPBEÁLLÍTÁSOK

A meccsek előtt minden esetben ki kell választanunk a beviteli eszközt: a billentyűzet, vagy gamepad iránygombjai segítségével húzzuk ki a megfelelő ikont a hazai, vagy éppen a vendég oldalra. Egy gépen többen is játszhatunk, akár egymás ellen, akár egy csapatban. Mindkettő nagyon jó móka, gamepaddel rendelkezőknek ajánlom kipróbálásra. Sajnos a játékban nem lehet átdefiniálni sem a billentyűzet, sem a játékvezérlő gombkiosztását... no comment. Annyi előnye van a dolognak, hogy megoszthatom veletek az alapbeállításokat, és még használt is veszítek. Íme:

Támadás:
Kurzormozgatók - a játékos irányítása
S - lapos passz
A - magas passz
W - kiugratás (passz a játékos elé)
D - lövés
E - futás
Q - beindulás kérése
C - lassú futás
Shift - cselezés
Y - Off the Ball Control - induló játékos irányítása

Védekezés:
S - játékos váltása
A - becsúszás
D - belépés
C - segítség kérése a védőtárstól
W - kifutás a kapussal

Nagyjából ennyi a lényeg, a finomságokról majd a későbbiekben lesz szó. Annyit azért még hozzátennék, hogy duális analóg padokon nincs külön gomb a cselezésre, hanem a jobb analóg kar szolgál erre a célra.

TUDTAD-E?

Az EA Sports készítette már a 2000-es EB hivatalos játékát is. Az UEFA Euro 2000 a maga idejében jobb játéknak számított, mint most megjelent kisöccse.

VÉDEKEZÉS

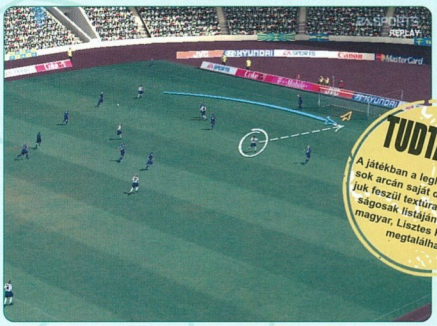
Mivel minden támadótaktika alapja a stabil és megbízható védekezés, ezzel kezdem „Hogyan legyek európabajnok 24 óra alatt" című szösszenetemet. Szemfülesebbek már a billentyűzetkiosztást böngészve rájöhettek, hogy alapvetően két lehetőségünk van a labda megszerzésére: a konzervatív belépés (**D**), illetve a drasztikusabb becsúszás (**A**). Amikor csak tehetjük, az előbbit alkalmazzuk, mert: 1. sokkal kisebb az esélye, hogy szabálytalankodunk; 2. sikertelen kísérlet esetén nem „száll el" végleg az emberünk, azonnal a támadó nyomába tudunk eredni. Különösen óvatosan alkalmazzuk a becsúszást a büntetőterületen belül, hiszen a legtöbb tizenegyes az ilyen elkeseredett megoldásokból adódik, hogy a várható kiállításról ne is beszéljünk. Sokszor többet ér, ha egyszerűen „rámászunk" a támadóra, gyakran már puszta jelenlétünkkel is sikerülhet megzavarni a gólra törő csatárt.
A szerelés sikere minden esetben az időzítéstől függ: ne próbáljunk ész nélkül a labdát birtokló játékosra támadni, inkább vegyük fel a ritmusát, és próbáljunk jó ütemben belépni elé. Azért a behátrálással vigyázzunk: mindenképpen próbáljuk megszerezni a játékszert még a középpályán, de ha ez nem is sikerül, akkor is még a tizenhatoson kívül. Amennyiben elviszik mellettünk a labdát, és nem tudjuk utolérni a támadót, próbáljunk segítséget hívni a **C** gombbal. Arra azért ügyelni kell, hogy a két védőt is elvonó játékos könnyen bepasszolhatja a labdát a segítségül hívott társ üresen maradt helyére...

Egyes esetekben nem lehet, vagy nem érdemes szerelni: a magasan előreküldött labdákat például levehetjük mellel, ha nincs senki a közelünkben, vagy elfejelhetjük a támadó elől. Előbbi megoldáshoz elég csak a labda elé állni, utóbbi esetben viszont az **S** billentyűvel próbálhatjuk csapattárshoz bólintani a bőrt. Ha csak az a célunk, hogy a kaputól minél távolabb fejeljük a labdát, a **D** gomb a megfelelő választás. Egy tanács: mindig oldalra próbáljuk irányítani a fejest, semmi esetre se középre, ahol azt azonnal megjátszhatják az ellenfél érkező középpályásai.
Visszazáró védekezésnél (Contain) a védelmünk a 16-os előterében fog tömörülni. Ilyenkor meg kell próbálnunk az ellenfél passzait elcsípni egy-egy jó ütemű közbelépéssel, és máris indíthatjuk a kontratámadást. Ez a taktika sok védővel és defenzív mentalitással párosítva lehet hatásos, de én inkább csak akkor használnám, ha egy biztos döntetlen elérése lenne a célom (csakhogy én mindig a győzelemre hajtok - hehe).

TÁMADÁS

Hiába a legkeményebb védőjáték, ha nem tudunk gólt lőni, sosem fogunk meccset nyerni. Ennek ellenére továbbra is tartom, hogy a támadójátékunknak a jó védekezésből kell kiindulni. Mikor már nálunk van a játékszer, két lehetőségünk van: gyorsan előreküldjük, vagy próbáljuk tartani, és rövid pontos passzokkal előrevinni. Az utóbbi taktikával könnyebb eredményt elérni, mivel a hosszú indítások pontos kivitelezése rengeteg gyakorlást igényel.

Kezdő játékosok gyakran esnek abba a hibába, hogy sokat cipelik a labdát, illetve csak előre passzolnak. Mindkettő a labda elvesztéséhez fog vezetni, hiszen az egy az egy elleni párharcokban a védőknek sokkal jobbak az esélyeik. A megoldás: ne rohanjunk fejjel a falnak, csak akkor vigyük a labdát, ha szabad terület van előttünk, várjuk be a felfutó középpályásokat, passzoljuk nekik vissza a játékszert, ha pedig elakad a támadás próbáljunk adogatni, oldalt váltani, vagyis legyünk türelmesek.



Előbb-utóbb sikerül valakit kiugratnunk a széleken, vagy esetleg középen a védők között, és onnantól (szinte) nyert ügyünk van. Az oldalról érkező beadásokat a **D**-vel fejelhetjük vagy lőhetjük kapásból kapura.

Felállt védelem ellen érdemes lehet távoli lövésekkel próbálkozni: ilyenkor arra ügyeljünk, hogy az erősséget jelző csík ne fusson végig. Inkább legyen közepes erősségű, de pontos a lövés: még ha a kapus eléri is, gyakran szögletre üti, vagy a kipattanó labdából gól születhet. Oldalsó nézeteknél a fel és le gombokkal adhatunk csavarást is a lövéshez, ha End-to-end kamerával játszunk akkor a jobbra és balra nyilak használatosak e célra.

Amennyiben egyedül vezetjük a labdát a kapusra, legegyszerűbb ellőni mellette a megfelelő időben. Látványosabb, ám nehezebben kivitelezhető megoldás a labda átemelése a kirontó hálóőr felett (**Q+D**).

TUDTAD-E?

A játékban a leghíresebb játékosok arcán saját digitalizált fotóink feszül textúraként. A kiválogatásnak listáján ezúttal egy magyar, Lisztes Krisztián is megtalálható.

CSELEZÉS

Bár - mint mondottam - általában nem kifizetődő a trükközés, esetenként akár gólt is eredményezhet egy-egy jól időzített csel. Billentyűzeten a **Shiftet** lenyomva vihetjük be a különböző mozdulatokhoz tartozó iránykombinációkat, míg analóg gamepaden játszva a jobb karral hozhatjuk elő a trükköket. Érdemes lehet a csel közben lassú futás (**C**) gombját is használni. Nehéz komplett leírást adni a játékban található mozdulatokról, hiszen azok függnek a védő elhelyezkedésétől, a játékosunk mozgásától és a bevitt kombinációtól is. Ajánlom, hogy próbálgassátok a **Shift + C** + valamelyik irány/valamelyik irány két-

szer, **Shift + C** + körben minden irány kombinációkat, akár amatőr nehézségi szinten is, előbb utóbb rá lehet érezni a dolog nyitjára. Persze az egész csak akkor működik igazán jól, ha egy Zidane vagy Figo szintű játékosnál van a labda, szóval ha lehet ne a magyar válogatottat válasszátok az edzőmeccshez. Az eddigiek a korábbi FIFA részben is megvoltak, ám ezúttal egy új mozdulat is bemutatkozik: a lövőcsel. Nyomjuk le a **C**-t, majd a lövés gombját, a **D**-t, s emberünk bemutatja a trükköt. A kapu előterében érdemes ilyesmivel rémisztgetni az ellenfél védőit és hálóőrét.

TIZENEGYES

„Tizenegyest nem lehet védeni, csak rosszul rúgni" - tartja a mondás. Az Euro 2004-ben ez nagyjából így módosul: „Tizenegyest nem lehet védeni, csak szerencsével". Az iránybillentyűk nyomva tartásával állíthatjuk be a vetődés irányát, a **D**-vel pedig ugrásra bírhatjuk kapusunkat. Elvileg ki kéne várni, hogy a büntetőt elvégző játékos merre rúgja a bőrt, de ehhez extrém jó reflexek kellenek, így marad a találgatás. Lövésnél hasonló a helyzet, csak az esélyeink jobbak. Ekkor a **D** nyomvatartásával növelhetjük a lövés erősségét, felengedésével indíthatjuk a rúgást. Ügyeljünk, nehogy a piros sávba érjen a zöld csík, különben csúnyán mellé vagy fölé fogunk durrantani.

SZABADRÚGÁS

Alapvetően kétféle szabadrúgás van: direkt és indirekt. Előbbit azonnal a kapura küldjük, utóbbi esetben viszont megpróbáljuk a kapu előterébe ívelni a labdát. Sajnos nem mi döntjük el, hogy melyik variációt választjuk, így néha egészen extrém szögekből kell rálőnünk. Ilyenkor első lépésben a célkeresztet kell a kapunak azt a pontját kiválasztani, ahova a lövést szánjuk. Ezután a bal alsó sarokban látható kis labdán állíthatjuk be, hogy hol kívánjuk megrúgni a bőrt, így vihetünk csavarást a lövésbe (**Shift + iránybillentyűk**, illetve jobb analóg kar). A **D**-t megnyomva elkezd töltődni a labda mellett látható csík, ami a lövés erejét jelzi: mindenképpen állítsuk meg, mielőtt a piros tartományba érne, a **D** ismételt megnyomásával. Ekkor a csík csökkeni kezd, nekünk pedig még egyszer meg kell állítanunk a **D**-vel, ezúttal a két zöld vonal által határolt részben, különben pontatlan lesz a lövés. Itt is azt tudom tanácsolni, mint a távoli próbálkozásoknál: egy gyengébb, de pontos rúgás többet ér, mintha elemi erővel kibikázzuk a labdát a stadionból.

Indirekt szabadrúgásoknál három variáció közül választhatunk. Hogy melyik legyen ez a három, azt a My Euro - Set Pieces pontban állíthattjuk be. A lehetőségek: kifele vagy befele csavarodó (in/out swinging) beadás a hosszú vagy rövid oldalra, esetleg középre (far post, near post, centre); a kapu előterébe belőtt passz (driven); illetve lövésre letett labda (layoff and shot). A lövést leszámítva minden esetben három játékos közül választhatjuk ki, hogy kivel szeretnénk indulni a labdáért. Egy kis kör mutatja ilyenkor, hogy mennyi idő van még a bőr elrúgásáig. Mire az összes körcikk eltűnik, be kell rohannunk a célkörbe, hogy el tudjuk fejelni vagy lőni a játékszert. Ez csak akkor fog sikerülni, ha néhány hirtelen irányváltással kicselezzük a minket feltartani igyekvő védőt. Ha a mi kapunk előtt történik szabálytalanság, akkor sem kell tétlenül néznünk, ahogy a gép elvégzi a szabadrúgást. A sorfalat a jobbra-balra nyilakkal állíthatjuk be, hogy a lehető legjobban zárjuk a rövid sarkot (mivel a kapus a hosszúra áll). A lövés pillanatában még fel is ugorhatunk (**W**), növelve a labda elakadásának az esélyét.

TUDTAD-E?

Portugáliában tíz csodás, modern stadion várja majd az EB résztvevőit, melyek közül a legkisebb is 30 ezer néző befogadására alkalmas.

SZÖGLET

Sarokrúgásnál az eljárás nagyon hasonló az indirekt szabadrúgáshoz: ezúttal négy lehetőség közül választhatunk, melyeket szintén a My Euro - Set Pieces pontban állíthatunk be. Fontos, hogy a beinduló emberrel idejében érjük el a célterületet, különben a kapus könnyedén megszerzi a labdát.
Védekezésnél a feladat pont ellentétes: meg kell próbálnunk kiszorítani a támadókat az ötösről, megkönnyítve ezzel kapusunk dolgát. Ha a rövid sarkon álló védőt kapjuk, a **D** nyomogatásával próbálhatjuk kilökni az ellenfelet a célkörből, majd a megfelelő ütemben felugorva kifejelni a labdát.
A középen érkező berobbanó embert legkönnyebb testtel feltartani - próbáljuk meg hát felvenni a mozgását, és nem „megenni" a testcseleket.

OFF THE BALL CONTROL

A hangzatos név a FIFA 2004-ben debütált új technikát takarja, mellyel a labdát fogadó játékos felett vehetjük át az irányítást még a passz indítása előtt. Hosszú indításokat szinte csak ezzel a módszerrel lehet pontosan kivitelezni, így érdemes megismerkedni vele. Billentyűzetről sokkal nehezebb használni, mint két analóg karral rendelkező gamepadről, de korántsem lehetetlen.

Fontos, hogy a labdát birtokló játékosunk viszonylag szabadon legyen, például a kezdőkör magasságában, védőktől nem zavartatva. Ekkor nyomjuk le az **Y**-t: három elöl lévő játékosunk felett számok jelennek meg. Az **Y** egyszeri lenyomásával az 1-es, kétszerivel a 2-es, háromszorival a 3-as számmal jelölt csapattársat választhatjuk ki. A **Shift** nyomva tartása mellett átvehetjük az irányítást a fogadó játékos fölött, így megpróbálhatjuk befuttatni az üres területre. Ezután a szokásos magas-, lapos-, vagy elétett passz (**A, S** vagy **W**) gombokkal hozhatjuk játékba a beinduló embert. Leírva is bonyolultnak hangzik, és játék közben sem egyszerű, de mindenképpen megtanulható a módszer. Analóg irányítóval a helyzet kicsit más: az **OTBC** gomb nyomogatásával kiválasztott játékost a jobb analóg karral mozgathatjuk, így közben a bal analóg karral a labdás spíler is a kontrolunk alatt marad - már ha tudunk egyszerre kétfele figyelni.

ANALÓG VS. DIGITÁLIS IRÁNYÍTÁS

Akik még nem próbáltak analóg irányítóval játszani, azok nem biztos, hogy pontosan értik a kettő közötti különbséget. Billentyűzet, digitális gamepad, analóg gamepad - ezek a lehetőségek a FIFA irányításához, de vajon melyiket érdemes használni? Erre próbálok most választ adni nektek.

A billentyűzet és a digitális gamepad között egyedül kényelmi szempontból van különbség: utóbbi jobban kézreáll, kevésbé viseli meg ujjainkat a gombok nyomkodása. Mindkettővel 8 irányba lehet mozogni, klaviatúrán a kurzormozgatók, gampad-en az úgynevezett D-pad segítségével.

Analóg irányítón ezzel szemben két kart találunk. A legfőbb tulajdonsága ezeknek, hogy a sík bármely irányába kitéríthetők, ráadásul tetszőleges mértékben, amit érzékel is a program. Ez annyit tesz, hogy szemben a 8 irányú digitális irányítással itt bármerre mozdulhatunk, ami sokkal finomabb testcseleket, irányváltásokat tesz lehetővé.

A bal analóg kar szolgál mozgásra, a jobbal pedig általában trükközni tudunk, illetve Off the Ball Control módban a fogadó játékost irányíthatjuk. Ez jelentősen leegyszerűsíti a dolgunkat a digitális megoldásokhoz képest.

Egyetlen, ám komoly hibája a FIFA analóg irányításának, hogy nem érzékeli a karok kitérésének mértékét. Míg az NBA Live-ban lehet sétálni, illetve különböző sebességekkel futni a kitérés mértékében, itt megmaradtak a digitális „vagy futok, vagy megyek" sprint-gombos megoldásnál

TUDTAD-E?

Bedobásnál nincs les - nyugodtan küldjük a labdát a védőfal mögött álló játékosunkhoz, a bíró nem fog fújni.

EB

A játékban a selejtezőkből indulva a teljes európabajnoki küzdelemsorozatot módunk van lejátszani, beleértve a barátságos meccseket is. Ilyenkor az eddig leírtak mellett figyelnünk kell még néhány dologra: a csapat moráljára, az eltiltásokra és a sérülésekre. A morált egy kis csík jelzi a csapatösszeállításban a játékosok neve mellett. Egy rossz passzban lévő játékos gyengébb teljesítményt nyújt, így igyekeznünk kell a hangulatukat zöldben tartani. Egy győztes meccs, a kezdőcsapatba kerülés vagy a gólszerzés növelik a morált, ellenben a vereség, a cserepad koptatása minden esetben csökkentik. Vannak ezen kívül véletlen tényezők is, amelyre nincs befolyásunk - családi gondok és hasonlók. Igyekezzünk minél több keretagnak játéklehetőséget adni a barátságos mecscseken, akár cseréként pályára lépve is. Ez már csak azért is hasznos, mert óvhatjuk a fontos csapattagokat az esetleges sérüléstől, eltiltástól. Két sárgalapos figyelmeztetés után ugyanis automatikusan egy meccses kihagyás következik - ennek megfelelően korábbi meccseken „besárgult" embereinket kevésbé fontos találkozókon érdemes lehet pihentetni. A kiállítás szintén eltiltást von maga után, próbáljuk hát elkerülni a piros lapos szituációkat.

EB IRL

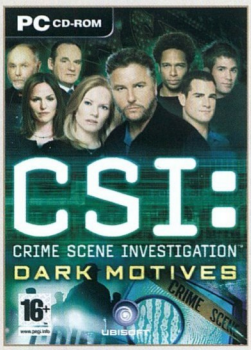
(IRL= In Real Life, vagyis a valóságban)

A 2004-es kontinensviadal június 12. és július 4. között kerül megrendezésre Portugáliában. A tizenhat csapat négy négyes csoportba küzd majd a negyeddöntőbe jutásért június 23-ig. Minden csoportból az első két helyezett jut a legjobb 8 közé, ahonnan egyenes kieséses rendszerben folytatódik a torna. Már elkészültek a csoportbeosztások is: az „A" jelű négyesben Portugália, Spanyolország, Görögország és Oroszország csapata mérkőzik majd. Innen az első két válogatottnak illene azért továbbmennie. A „B" kvartettet Franciaország, Anglia, Horvátország és Svájc csapata alkotja. Szintén az előbbi kettő továbbjutása várható, bár az angolok mindig képesek negatív meglepetést okozni. A „C" csoportban található Olaszország, Svédország, Dánia és Bulgária. Az olaszoknak innen tovább kell menniük, de a második helyért kemény, háromesélyes csata várható. A „D"-vel jelzett négyes három csapat: Németország, Csehország és Hollandia küzdelmét ígéri a továbbjutó helyekért. Lettország kicsit kilóg a sorból, nem sok esély van rá, hogy meglepetést tudjanak okozni.

CSI - CRIME SCENE INVESTIGATION: DARK MOTIVES

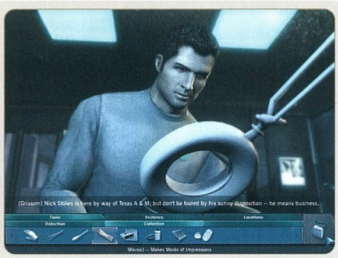
A képernyőről egyenesen a monitorra! A vérszegény első rész után, a frissen megjelent CSI Dark Motives igazi kényeztetés a sorozat rajongóinak. Akik pedig még nem megszállottjai a szériának, a játékot végigtolva biztosan azzá válnak majd! Elő a gumikesztyűt és az UV lámpát, nyomozzunk!

- **CD Link:**
- **Fejlesztő: 369 Interactive**
- **Kiadó: Ubisoft**
- **Megjelenés: 2004-Május-14**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: -**



Case 1: Daredevil Disaster

Legelső esetünk egy kaszinó területére visz. Egy kaszkadőrshow „kicsit" rosszul sült el. A Terv szerint a motorosnak rámpáról elugratva egy kamion alá becsúszva kellett volna megérkeznie. Náluk ez rutin munka. Ehelyett azonban az történt, hogy érkezéskor a motoros ismeretlen okokból a védőfalnak csapódott, és komoly sérüléseket szenvedett. Ki kell vizsgálnunk az



ügyet és rá kell jönnünk, pontosan mi is történt a motorral. Baleset vagy gyilkossági kísérlet?

Miután bemutatták a teamet, rögtön vegyük az irányt a baleset helyszínére. Pillantsunk a keréknyomokra, ezután vizsgáljuk meg az egyik hordó alatti talajt. Kiderül, hogy itt már takarítottak. Közelítsük meg a motorkerékpárt. A tamponnal vegyünk mintát a sárgás folyadékból, majd terelődjön a figyelmünk az első kerékre. Használjuk az „Adhesive Lifter-t", hogy rögzítsük a keréknyomot. Vizsgáljuk meg a kormányt, utána a gumikesztyű segítségével szedjük le a sárga szervizmatricát. Ha ezzel megvagyunk, nem árt (értsd: kötelező!) ránéznünk a moci motorjára. Keressük meg a (törött) rugót, amelyet a csipesz segítségével csapjunk a többi bizonyítékhoz. Lejjebb lesz kicsivel egy kábel, rajta kenőanyag, erről is vegyünk mintát. A motor felső részét vizsgálgatva feltűnhet (tűnjön fel!) rajta egy picivel sötétebb rész. Ez egy ujjlenyomat, amelyet a por segítségével rögzítsünk. Térjünk vissza a kiindulási ponthoz, nézzünk körbe, és a kamion előtt egy tócsát láthatunk. Kapjuk elő a tampont, és vegyünk mintát belőle! Most a landolórámpán lévő keréknyomot nézzük meg. Miután rögzítettük a nyomokat a helyszínen, szólítsuk meg a helyszínen álldogáló fickót. Ő David McLadden. Beszélgessünk el vele! Felvettük a gyanúsítottak listájára.

Loholjunk át a kórházba, ahol kikérdezhetjük Ace Dillingert, a kaszkadőrt. A csevegést követően az aktákba bekerül egy új gyanúsított neve. Ő Cory Muzotti, a show producere. Irány McLadden lakókocsija. Bemennünk még nem lehet, de azért megnéztük magunknak. Irány a laboratórium! Greg analizálja nekünk az eddig összegyűjtött nyomokat. Mutassuk meg neki a következőket: „Yellow Liquid Substance", „Motorcycle Tire Tread", „Throttle Cable Substance", „Engine Fingerprint", „Chemical Substance", „Service Sticker", „Broken Return Spring". Ezután üljünk le a számítógép elé, és keressünk rá a motorblokkon talált ujjlenyomatra, majd a keréknyomra. Ezt hasonlítsuk össze a 10244-es kódszámúval.

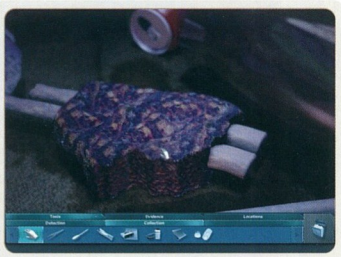
TUDTAD-E?

Hogy egy DNS minta elemzése nem egy percbe, hanem akár hónapokba is kerülhet?

Brass irodájában érdeklődjünk a „Vegas Motorcycles" és a producer irodájának címe után. Menjünk vissza a kaszinóhoz, és kérdezgessük McLaddent az új fejlemények tükrében, majd vissza a főnökhöz, és igényeljünk házkutatási engedélyt McLadden lakókocsijához. Azonnal rohanjunk is oda. Vessünk egy pillantást a seprűre, utána a papír kávéspoharat vizsgáljuk meg, és mágneses módszerrel vegyünk róla ujjlenyomatot, a tárgyat pedig tegyük el. Az egyik fiók kicsit kijjebb van húzva, vegyük ki belőle a szerszámot. A szemetesben egy elég meggyötört videokazetta van, ezt is foglaljuk le. A a földön hulladék mellett a lapát egy fémdarabot is rejteget, ezt gyűjtsük be.

Robogjunk át a Vegas Motorcycles-hez, és pillantsunk a keréknyomra.. Menjünk be a boltba, és kérdezzük ki a lányt. Új gyanúsítottunk neve Leslie Handleman. Az üvegpultról vegyük le az ujjlenyomatot. Utunkban kifele rögzítsük az elektrosztatikus kütyüvel a jobb oldalon, a garázsajtó előtt található keréknyomot. Itt az idő, hogy meglátogassuk a nagymenő producer barátunkat. Beszélgessünk is el vele. Vizsgáljuk meg a bejárati ajtó kilincsét, és rögzítsük a rajta található ujjlenyomatot. Cory Muzotti falán van egy sötétebb folt, erről is vegyünk mintát a tampon segítségével.

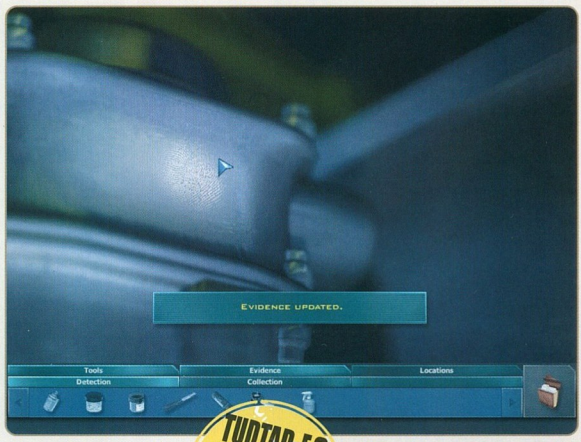
Irány a labor, ahol Greg nyakába zúdíthatjuk a frissen összegyűjtött nyomokat: „Smashed Video Tape", „Coffee Cup Print", „Doorway Prints", „Styrofoam Coffee Cup", „Counter Fingerprint", „Tire Tread", „Dark Stain Sample", „Wire Stripping Tool", „Spring Fragment". (Ahol több mindent kell odaadnunk, ott az eredeti neveket fogom használni, így ha egy dolog miatt nem megy tovább a nyomozás, akkor könnyebb rájönnötök, mi hi-



ányzik.) Most a bizonyítékok közül keressük ki a rugót, kattintsuk rá kétszer, ezután a szemeteslapáton talált fémdarabot jelöljük ki az egérrel, és húzzuk rá. Ezt mutassuk meg Gregnek. Kattintsunk kétszer az összerakott alkatrészre, és a nagyítót vegyük kézbe. Klikkeljünk oda ahol eltört a rugó. Hoppá, ezt elvágták! Üljünk a számítógéphez, és a motorbolt pultján talált ujjlenyomatra futtassunk egy keresést. Cory Muzottié, priuszos a producerünk. Válasszuk ki a kilincsen talált ujjlenyomatot, és hasonlítsuk össze a motorblokkon lévővel, majd válasszuk ki az utóbbit, és hasonlítsuk össze a kávéspoháron talált ujjlenyomattal. Ezek után a garázs elől levett keréknyomra keresünk rá, és összevetjük az adatbázis 91321 kódszámú nyomatával. Ace motorjának keréklenyomatával hasonlítsuk össze az előbb elemzett „garázsnyomot". Miután ezzel megva-

gyunk, nézzük meg a négy képet a mikroszkóp lencséi alatt.

Az új fejlemények tükrében kérdezgessük ki a kaszinónál Davidet, utána az irodában Cory-t, ezután a motorboltban Lisát, végül a kórházban Ace-t. Brass-tól kérjünk házkutatási engedélyt a producer irodájához. Az asztalról vegyük fel a levelet, üljünk a számítógéphez, és a kimenő üzenetek mappából mentsük el lemezre a titkosított anyagot. A laborban elemeztessük Greggel, és a PC elé huppanva nézzük meg, mit rejt az e-mail. Vissza a producerhez, és faggassuk. Irány a Vegas Motorcycles, és beszéljünk Leslie-vel. Brass-tól igényelnünk kell megint egy házkutatásit a motorbolthoz. A pult mögött kutakodjunk, vegyük fel a lottószelvényt, a pénzzel teli borítékról először vegyünk le ujjlenyomatot, majd tegyük el a többi bizonyíték közé. A számítógép bejövő üzenetek mappája érdekes dolgokat tartogathat számunkra. A kis szekrényke tetején egy rakat 0 $-os számlát találunk Ace nevére, ezeket is csapjuk a többihez. A jobb oldali polcokat vizsgálgatva rögzítsük a szerszám nyelén található ujjlenyomatot, majd tegyük el.



Vissza a laborba! Greg újabb ajándékesőt kap tőlünk: „Lottery Ticket", „Wire Stripping Tool", „Komawa Tool", „Envelope Fingerprint", „Komawa Tool Fingerprint". Az adatbázisban kutakodjunk egy kicsit! A borítékon található ujjnyomot hasonlítsuk össze Cory-éval, ezt pedig a pulton lévővel. Keressünk rá a szerszámon található ujjlenyomatra.

A kórházban kérdezzük Ace-t. Vissza Brass irodájába, és kéressük be kihallgatásra Leslie Handlemant. A beszélgetés végén vegyünk tőle ujjlenyomatot. A laborban mutassuk meg Gregnek, utána hasonlítsuk össze a Komawa szerszámon talált nyommal. Hívassuk be megint a lányt, és kérdezzük meg a 100 $-os kérdést. Cory Muzottit hívjuk be kihallgatásra, faggassuk, míg rá nem tudjuk húzni a vizes lepedőt. Minden ügy után egy kihívás jön, amelyben kérdéseket tesznek fel az adott fejezetről. Ezekre a választ nem árulom el, lássuk, ki mennyire figyelt!

Case 2: Prints and Pauper

Második ügyünk egy hajléktalan férfi halála körül bonyolódik. Kezdetnek poroszkáljunk el a hullaházba. Itt kapunk egy áldozatot és egy DNS-mintát. Kérdezgessük a Dokit, majd vizsgáljuk meg a nadrágot az áldozat jobb kezénél. A foltról vegyünk mintát a tamponnal. Vizsgáljuk meg a bal kezét, a gyomor környékét, a mellkasát, és a horzsolást a bal vállánál. Andalogjunk a laborba. Mutassuk meg Gregnek a foltról vett mintát, és az áldozat DNS-ét. A számítógépnél hasonlítsuk össze a hulla genetikai kódját és a hányásmintából nyert DNS-t.

Brass irodájában kérdezzük meg, hol találták meg a tetemet, és, hogy hol szolgálják fel a gyomorban talált drága és ritka ínyencséget. Menjünk azonnal az elhagyatott elmegyógyintézetbe (Abandoned Asylum). Nézzük meg a vérfoltot az ajtótól balra. A repedésre kattintsunk kétszer, majd a csipesszel szedjük fel a légylárvát. A szoba jobboldalán van egy lábnyom, ezt rögzítsük (Adhesive Lifter). E körül lesz egy folyadéktócsa, ebből mintát kell vennünk a tamponnal. Nézzünk csak a festékre a pocsolya fölött! Ebből is kell minta. A helyiség túlsó végében van egy asztal, ezen egy darab üveg. A porral fedjük fel egy ujjlenyomat részletét, majd tegyük el a nagydarab szilánkot. Warrick mögött, a földön ennek meglesz a párja. Tegyünk ugyanígy. Nyom rögzítése, tárgy zsebre rakása. Illesszük össze a két üvegdarabot (ahogy az előző ügyünkben a törött rugót), majd a két ujjnyom-részletet, így kapunk 2/3 ujjlenyomatot. Menjünk a tolószék felé. Félúton van egy halvány lábnyom, ezt is tegyük el télire. Másszunk a tolókocsihoz, a fogantyújáról egész szép ujjlenyomatot lehet leszedni. A támlájáról, az UV lámpa segítségével le lehet olvasni a származási helyét. Az alatt, ahonnan az előbb vettünk le egy ujjnyomot, van még egy vizsgálható rész. Itt a szék szériaszáma lenne leolvasható, ha az idő vasfoga nem rágta volna le. De pánikra semmi ok, van nálunk erre alkalmas eszköz (Mikrosil).

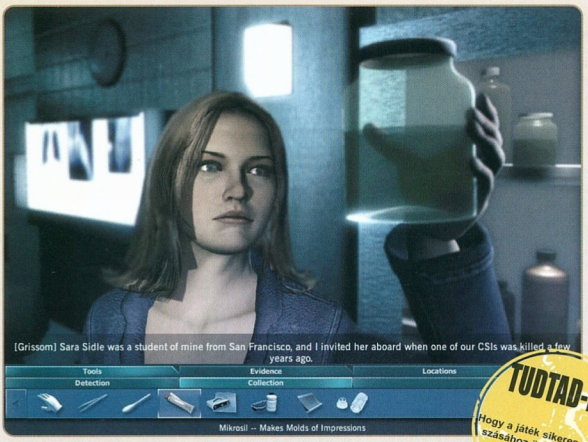
TUDTAD-E?

Hogy nyáron, a szabadban hagyott holttest akár kilenc nap alatt lebomolhat a csupasz csontig?

Ugrás a Le Figaro étteremhez. Új gyanúsítottat kapunk, Marcus Hellen tulajdonost. Faggassuk ki. Menjünk a sikátorhoz, a kukában nézzünk szét. Vegyük ki a három számlát, és nézzük meg nagyítóval az ételmaradékot. A porgyűjtővel vegyünk mintát, és rakjuk el a húst is. A szögesdrótról még egy darab szövetet is leszedhetünk a csipesszel.

A laborban Greg kapjon bizonyítékzuhanyt: „Muddy Footprint", „Serial Number Impression", „Liquid Sample", „Blowfly Larva", „Spraypaint Sample", „Assembled Bottle Fragments", „Partial Fingerprint", „Dusty Footprint", „Fingerprint", „Powdery Substance", „Truffle, Asparagus Receipt", „Truffle, Eggplant Receipt", „Truffle, Baked Alaska Receipt", „Discarded Food", „Snagged Cloth Fragment". Ugorjunk a mikroszkóp elé, vegyük szemügyre a légylárvát, és hasonlítsuk össze a 28 órás állapotú lárvával, az adatbázisból. A halál ideje megvan. Üljünk a számítógéphez, a tolószékes ujjlenyomatra keressünk rá, majd vizsgálgassuk a lábnyomokat. A Dusty footprintre is futtassunk egy keresést, és a Muddy Footprintre is. Utóbbit hasonlítsuk össze az 5923-as kódszámúval. Ezután keressünk rá a Bloody Cloth DNS-re.

Menjünk át a hullaházba, és kérdezgessük a dokit. Innen át Brass irodájába, és faggassuk őt is, majd kérjünk tőle engedélyt, hogy a Le Figaróból elhozhassuk a hitelkártya-bizonylatot, amivel azt az ételt vásárolták, amely az áldozat gyomrában volt. Menjünk el érte az étterembe. Adjuk oda Gregnek a laborban a bizonylatot. Üljünk a PC elé, és nyomozzuk ki, kié a kártya. Irány a graffitisek fészke (Hangout). A jegyzettömböt emeljük el az asztalról, ezután a festékszóró flakonról vegyünk ujjlenyomatot, majd tegyük zsebre. A törött üvegekről vett részleges nyomokat kombináljuk a frissen levettel, és voilá, összeraktunk egy egész ujjlenyomatot. A biliárdasztalon ta-



lálható hamutálból vegyük ki a csikket a csipesszel.

Menjünk ki a hitelkártya tulaj címére (Meadows Condo). Kérdezzük ki az új gyanúsítottat, Claire Thomas-t. Vissza a Le Fi-

A csapat

Gil Grissom
Ő a vezető törvényszéki tudós, a CSI éjszakai műszakaiban. Ha tehetné, mindig a terepen dolgozna, nyomokat kutatva ahelyett, hogy állandóan papírmunkát végezzen, és a bürokráciával harcoljon. Az igazság megszállottja, és épp annyira kedveli a legújabb módszereket, mint a legrégibb trükköket.

Catherine Willows
Egyedülálló anya, egykor táncosnő, most elhivatott CSI. A munkát illetően pont annyira szenvedélyes, mint amennyire Grissom bogaras. Próbál anyaként és helyszínelőként is maximálisan megfelelni.

Warrick Brown
Nagyszerű CSI, bár a szerencsejáték majdnem tönkretette a karrierjét. Szerencsére Grissom bízik benne. Nickkel állandóan verseng, persze csak barátian.

Nick Stokes
Tipikus nőcsábász. Lefegyverző viselkedése, és a videojátékok iránti szeretete közismert. Most lett előléptetve harmadik szintű nyomozóvá, de még mindig tanul.

Sara Sidle
Imádja a csontokkal kapcsolatos ügyeket. Mindig nyíltan beszél, ez hagyhat maga után hegeket másokban. Egyszer-egyszer saját érzései is bezavarnak a munkájába. Grissom kényes ügyeket is rá mer bízni.

Jim Brass
Egykor Grissom posztján volt, most a gyilkossági csoport kapitánya. Nyers modora olykor súrlódásokat eredményez egyes osztályok között. Szoros kapcsolatban dolgozik a CSI-egységgel.

Greg Sanders
A mindentudó laboros.

Dr. Robbins
Az őrs halottkémje.

garóba, faggassuk a tulajt, majd át a hullaházba, és a dokit is kérdezzük meg. Sétáljunk át a laborba. Gregnek kis meló: „Combined Fingerprint", „Page of Paper", „Spray Can", „Cigarette Butt". A számítógépben keressünk rá az összeilleszlett ujjlenyomatra, hasonlítsuk össze Lane Jacksonéval. Még egy gyanúsított. A csikken talált DNS-re is futtassunk keresést.

Irány a zaci (Pawn shop). Az ajtón lévő táblát pillantsuk meg, majd a földön lévő csikket csipeszeljük fel. A jobboldalon lévő kukából szedjük ki az összegyűrt papírlapot. A laborba visszatérve mutassuk meg a csikket és a gyűrt lapot Greg barátunknak. A Zaci előtti csikken talált DNS-t hasonlítsuk össze a graffitisek fészkében találttal. Ugyanaz a személy szívta őket. Vissza a zálogházhoz. A kukától jobbra vegyük fel a gyűrűt, majd vizsgáljuk meg a dzsekit. A hajszálakat nagyítóval jobban látjuk, csipesszel pedig vegyük fel őket, és a kabátot is rakjuk el. Megint a laborba vezessen utunk, ahol a hajszálakat, a gyűrűt, és a kabátot is mutassuk meg. A mikroszkópnál keressünk rá a talált hajszálakra, majd a kapott eredményekből hasonlítsuk össze a Singapura macskafajta szőrszálával.

A hullaházban kérdezzük a dokit, majd Brass-tól kérjünk információt, utána a Meadows Condóban kérdezzük a lányt. Vissza a zacihoz, is faggassuk a gyanús alakot. A főnöktől kérjünk házkutatási engedélyt Claire Thomas lakásához. Itt nézzünk bele a kanapén található dobozba, majd a falon függő képre terelődjön figyelmünk. Vizsgáljuk meg a nagyítóval a nyakkendőt. A kandallóból vegyük ki a légylárvát és az égett papírdarabot. A macskadobozból pedig vegyünk macskaszőr mintát. A laborban mutassuk meg a frissen szerzett zsákmányt. A mikroszkóp elé ülve hasonlítsuk össze a kabáton talált szőrt a lakásban találttal. A kandallói lárván talált DNS-t pedig az áldozatéval.

Brass-szal hívassuk be kihallgatásra az étteremtulajdonost, és kérdezzük ki. Ezután vegyünk tőle DNS-mintát és ujjlenyomatot. Ezeket mutassuk Meg Gregnek, és az utóbbi bizonyítékot vessük össze a tolókocsin talált ujjnyommal. Idézzük be Claire Thomas-t is egy kis faggatásra. Tőle is vegyünk DNS-mintát és ujjlenyomatot. A laborban ezeket adjuk oda Gregnek. A nő DNS-ét hasonlítsuk össze az áldozat nadrágján talált foltból származóval, az ujjlenyomatát pedig a tolószék fogantyúján levővel. Hívjuk be megint Claire-t. Faggassuk, míg minden ki nem derül. Úgy megoldva, megint megfigyelési kihívás jön.

TUDTAD-E?
Hogy a játék sikeres végigjátszásához összesen 143 bizonyítékot kell begyűjtened?

Case 3: Diggin' it

Harmadik nyomozásunk igen érdekes lesz. Egy építkezésen találtak egy csontvázat. Ki kell derítenünk, hogy régészeti lelet vagy egy gyilkosság áldozatának maradványa.

Irány az építkezés. Beszélgessünk az ott álldogáló főnökkel. Új gyanúsított: Elliot Lansdown. Menjünk oda, ahol kiásták a csontvázat. Tőle jobbra sötétebb a talaj, vegyünk mintát belőle (Adhesive Specimen Mount). A csontváz csuklóját tisztítsuk meg az ecset segítségével. Vizsgáljuk meg a fejet; a száját és a jobb szemgödrét. A csipesszel távolítsuk el az üvegszilánkot. A bejárattól jobbra van egy fa, ezt nézzük meg, és a fészket is. A környéken kéréknyom található, vegyünk róla gipszmintát (Casting plaster and frame). Kicsit feljebb a nyomtól, találhatunk egy régi nyílhegyet.

A laborban Gregnek mutassuk meg a következőket: „Soil Sample", „Dried tire tread", „Glass from Skull", „Arrowhead Artifact". A mikroszkóp alatt vizsgáljuk meg az üvegdarabot, rájövünk, hogy az egy szemüveglencse darabja. A számítógépnél analizáljuk a keréknyomot. Brass irodájában kérdezősködjünk az ügyről, és kérjünk egy régészeti szakértőt.

Az építkezésen már ott is van egy új fickó, beszélgessünk el vele. Az új gyanúsított neve Joe Montana. Kérdezgessük Elliotot. A régész melletti dobozt kutassuk át. A nagyítóval majd az UV lámpával is vizsgáljuk meg a baseballütőt. A sportszer felső részét is nézzük meg, és a csipesszel szedjük ki az üvegszilánkot belőle, majd rakjuk el az ütőt is. A dobozban van még egy karóra is, ezt is tegyük a többi nyom mellé.

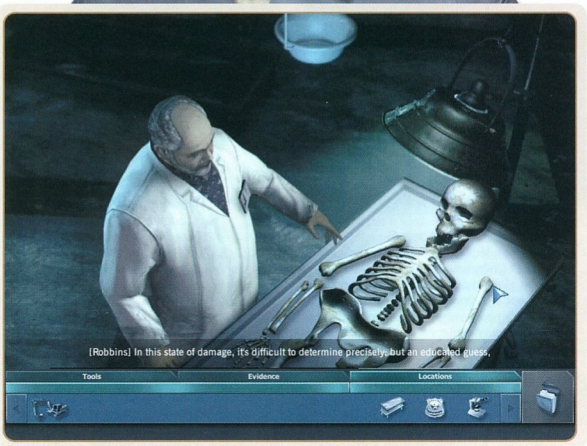
A laborban pakoljuk Greg asztalára ezeket: „Speck of Glass", „Burnt Baseball Bat", „Damaged Wrist Watch". Huppanjunk le a mikroszkóp elé, és hasonlítsuk össze a baseballütőben és a koponyán talált üvegdarabokat.

A hullaházban kérjük meg a dokit, hogy hozza be a csontvázat és vizsgálja meg. Közelítsünk a jobb kezére, majd használjuk rajta a nagyítót. A csipesszel szedjük fel az

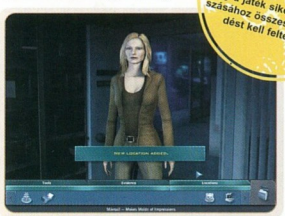
anyagfoszlányt. Nézzük meg közelről a fejet, a szájat és a szemgödröt újra. A laborba visszatérve vegyük elő a csontokból nyert DNS-t, a textildarabot és a röntgenfelvételt. A számítógépnél keressünk rá a DNS-mintára és a röntgenfelvételre. Megvan az áldozatunk neve (meg a rakat álneve).

„Rejection Letter", „Chinese Statue", „Computer Datatape", „Hand Axe". Használjuk a számítógépet. A szoborról vett vérmintáról futtassunk le egy keresést. Az adatkazettát is nézzük át, és találtunk egy használható fotót. A visszautasító levélre is keressünk rá. Ezután a mikroszkóp alatt nézzük meg ezt a fényképet, és rá a lakóbusz kereknyomára, és vessük össze a 85208-as kódszámúval, majd azzal, amelyet az építkezésen találtunk. Ezután a lakókocsi falán talált vér DNS-ét hasonlítsuk össze az áldozat genetikai kódjával.

Az építkezésen kérdezzük Johnt, és az elején megnézett madárfészket szedjük le. A laborban mutassuk meg Gregnek. Brasszel hívassuk be kihallgatásra John Montanát. Váratlan dolgokat közölt a vallomásában, ezért Adam Killbornt is hozassuk be. Göngyölítsük fel az ügyet!



Irány Brass irodája, ahol kapunk két új gyanúsítottat: Madame Lazora és Adam Killborn. Menjünk a jósdába, és beszélgessünk el a látnokkal. Ezután vizsgáljuk át a balra lévő polcot, a kristálygömböt és a szőnyeget. A rojtokból vegyük anyagmintát. Ha itt végeztünk, menjünk Vista Courtba, a másik gyanúsított címére. Dumáljunk az emberrel, majd vissza a főnökhöz. Kérjünk házkutatási parancsot Adam Killborn lakásához. Térjünk oda vissza. Tekintsünk a szoborra a földön. Spricceljük le Luminollal, így előtünik egy vérfolt. Vegyünk mintát róla, a tárgyat pedig



rakjuk el. A dobozokon találunk egy visszautasító levelet, ezt is foglaljuk le. A PC mellől markoljuk fel az adatkazettát, az ettől jobbra lévő polcról pedig a tomahawkot.

Ennyi bizonyítékkal ugorjunk be a laborba. Amiket Gregnek kell adnunk: „Carpet Fiber", a látnoknál zsákmányolt rojtfoszlányt. A hullaházban kérdezzük a dokit.

Menjünk át a látnokhoz, és beszélgessünk el vele, majd szaladjunk Brass irodájába, és kérdezzük ki. Ha megvagyunk, akkor vissza kell térnünk az építkezésre. Faggassuk a régészt, ezután a főnökkel hozassuk be Adam Killbornt kihallgatásra. Izzasszuk meg a fickót, és vegyünk tőle DNS-mintát. A laborban ezt vessük össze azzal a DNS-sel, amelyet a szobron található vérből nyertünk.

TUDTAD-E?

Hogy a játék sikeres végigjátszásához összesen 282 kérdést kell feltennied?

Brass-tól kérjünk engedélyt a régész lakóbuszának átkutatására. Ott először vegyünk kerékmintát a járműről (Adhesive Lifter), majd az ablak fölötti foltból vegyünk mintát. Menjünk be a lakókocsiba. Nézzük meg a szekrényt, utána a szőnyeget. A csipeszszel szedjünk ki egy kis darabot elemzésre. Vizsgáljuk meg az ásót, és a rajta levő vérből is vigyünk magunkkal egy kicsit. A szekrény mellett a falra spricceljünk Luminolt, és egy egészen nagy vérfolt tárul szemünk elé. Ebből is vegyünk mintát.

Vissza a laborba. Greg kapja meg ezeket: „Trailer Office Tread", „Dried Substance", „Trailer Wall Blood", „Shovel Blood", „Old Carpet Fiber", „New Carpet Fiber". A mikroszkóp alatt nézzük meg az új és a régi szőnyegdarabokat. A régit hasonlítsuk össze azzal az anyagdarabbal, amelyet a csontvázon találtunk. Üljünk a számítógéphez, keressünk

Case 4: Miss Direction

Egy színésznő meghalt a színházi próbán, miután elsütötték irányába a kellékfegyvert. Mi történt pontosan? Mindjárt kinyomozzuk.

Legelőször menjünk át a Colossus színházba, és beszéljünk a nővel. Első gyanúsítottunk neve Heather Colby, a másodiké Gus Harrison. Beszélgessünk a közelben álldogáló férfival. Új gyanúsítottunk neve Clayton Regis, az áldozat, Meryl Regis férje. Vizsgáljuk meg a holttest mellkasát, itt pedig a középső sebet. Vegyünk mintát a vérből. A szív fölötti sebet is nézzük meg, innen a csipeszszel vegyük ki a festékpatront, amelyet a próbán használtak. Nézzük meg a halott fejét, és UV fénnyel a kezünkben figyeljük meg az arc jobb oldalát. Az ágy melletti asztalon lévő fegyver csövéről vegyünk mintát, majd foglaljuk le a fegyvert. Ne kerülje el a figyelmünket a földön található X. Beszéljünk Heatherrel.

Menjünk a kellékraktárba. A vízadagoló mellett egy tócsa található, vegyünk mintát a folyadékból. A szekrényben nézzük meg a fotókat, majd rakjunk el egyet. Tegyük ugyanezt az ittlévő edzőcipőkkel. Az asztalon vizsgáljuk meg az alsó tölténydobozt, és foglaljunk le egy vaktöltényt. A felső lőszertartó oldaláról vegyük le az ujjlenyomatot. Vizslassuk át a szerszámtartót a munkapad fölött,

és a fegyverállványt a szoba jobboldalán.

A hullaházban faggassuk kicsit a dokit, majd irány a labor. Greg-nek mutassuk meg a következőket: „Blood", „Prop Gun Barrel Powder", „Water Puddle", „Fingerprint", „Photos", „Squib Prop", „Prop Gun", „Cross Trainer Shoes", „Blank Round", „Bullet Fragments". A mikroszkóp alatt vegyük szemügyre az áldozatról készült fényképet, majd a számítógépen keressünk rá a kellékraktárban talált ujjlenyomatra, ezután tegyük ugyanezt az edzőcipő lenyomatával, és a kapott találatok közül vessük össze a 28541 kódszámúval. Meryl DNS-ére is futtassunk egy keresést, majd a vízminta elemezzük.

Nyomás Brass-hez, majd vissza a színházba, szólítsuk meg Heathert. Át a kellékszo-

bábba, és az asztalon található felső tölténydobozból vegyünk el egy lőszert. Ezt mutassuk meg a laboros srácnak, majd nagyítóval a lőszertörmeléket vizsgáljuk át, ezt is nézessük meg Greggel. A hullaházban Mikrosil

Vegas igazi helyszínelői

A való világban a las vegas-i CSI (vagy CSA) három csapata nem ugyanabban az épületben van. A CSA irodája és a Törvényszéki Orvostan van egy helyen, míg a bizonyítékraktár a város túlsó felén van. A CSI tagjai mennek ki a terepre állandóan, ott rögzítik a nyomokat, egy papírboltnyi jegyzetfüzetet használnak el évente, és egy nap átlagosan 100 tekercs filmet használnak el. (Persze most már ők is áttérőben vannak a digitális fotótechnikára.) A megszerzett bizonyíték tőlük a fehérköpenyesekhez kerül, a törvényszéki tudósokhoz, akik analizálják az anyagokat. Miután elvégezték a szükséges vizsgálatokat, innen a bizonyítékraktárba kerül minden, amíg további szükség nem lesz rájuk. Általában rögtön a terep biztosítása után megjelennek a CSI-k, és míg a nyomozók a szemtanúkat hallgatják ki, addig ők rögzítenek minden egyes nyomot. A LVPD-nek (Las Vegas rendőrsége) összesen 36 CSI dolgozik, de állítások szerint akár még egy tucat is elkelne… Ajánlom ezt a rajongói oldalt: *http://members.aol.com/JRD203/csi.htm*

segítségével vegyük le a seb „lenyomatát", ezt mutassuk meg rögtön Gregnek. Megint a Colossus Theatre-be visz utunk. A színpadon vessünk egy pillantást a bábura, kapcsoljuk be a lézert. Vizsgáljuk meg a széket a kütyüvel. Erről a szerkezetről, mielőtt lefoglalnánk, vegyünk le ujjlenyomatot. Beszéljünk Heahterhez újból.

A laborban adjuk oda Gregnek a „Detonator fingerprint"-et és a „Detonator"-t. A PC-n keressünk rá az új ujjlenyomatra, és vessük össze Gus Harrisonéval. Brass-szel hozassuk be ezt a fickót kihallgatásra, és kérdezzük ki alaposan. Gregnek meg kell kapnia a Gus-tól szerzett szerszámot. Brass-től szerezzük meg Heather Colby és Clayton Regis címét. Először a nőhöz menjünk el beszélgetni, utána a férfihoz. Vissza a főnökhöz, és Colby lakásához szerezzünk egy házkutatási engedélyt. A lakásban nézzük meg a diplomát a falon, az asztalon lévő levélről pedig vegyünk ujjlenyomatot, mielőtt elraknánk. A kanapétól jobbra hajoljunk le a tangáért, majd UV fénnyel vizsgáljuk meg. Találunk egy szép foltot (nem magyarázom, mit).

Megint a laborba kell mennünk. Mutassuk meg az ujjlenyomatot, a tangát és a levelet a laborosnak. A számítógépben keressünk rá a fenyegető levélen talált nyomra, majd vessük össze a kellékraktár lőszeres dobozán megtalálttal. A bugyin talált DNS-t hasonlítsuk össze a Merylével.

Brass irodájában cseverésszünk, majd hivassuk be Heather Colby-t kihallgatásra. Kérdezzük ki alaposan, majd vegyük le az ujjlenyomatát. Ezt rögtön mutassuk meg Gregnek. A főnöktől kérjünk házkutatási parancsot Regis lakásához. Beszéljünk Claytonnal, majd tudassuk vele, hogy parancsunk van körülnézni. A cipőkre vessünk egy pillantást, a férfisurranókat foglaljuk le. A felettük lévő polcot is vegyük szemügyre, és még a mosogatót is. A mellette lévő szappant foglaljuk le. Tegyük ugyanezt a közelben leledző termosszal is. Nyissuk ki a kijjebb lévő fiókot, és vegyük ki belőle a szerszámot. A laborban adjuk Greg kezébe ezeket: „Size 10 Loafers", „Bar of Soap with Holes Drilled into it", „Drink Thermos", „Pliers Tool". A számítógép segítségével keressünk rá a barna cipő lenyomatára, és hasonlítsuk össze a 14149 kódszámú termékkel. Elemezzük a termoszban lévő vizet is.

Vegyük az irányt a Colossus színház felé. Vizsgáljuk meg a bábut, és kapcsoljuk be a lézert. Fel a páholyba. A jobboldali lábnyomokat rögzítsük, majd tegyük ugyanezt a baloldaliakkal is. Vételezzük szemügyre a korlátot, és vegyünk mintát a lövésnyomból. A nedves foltból is tegyünk el egy kicsit, elemzésre.

Greg kapja meg ezeket: „Loafer Shoe Print", „Sneaker Shoe Print", „Balcony Dark Powder", „Balcony Water Stain". A számítógéppel keressünk rá a baloldali lábnyomra, és vessük össze a 14149-es kódjelűvel, majd a barna cipővel. A baloldali nyomra (edzőcipő) is futtassunk keresést, és hasonlítsuk össze a 28541-es kódszámúval, utána az edzőcipővel. Ha ezzel megvagyunk, elemezzük a víztócsából szerzett mintát.

Brass-szel hozassuk be megint Gus Harrisont, és kérdezzük ki megint. Menjünk át a Regis lakásba, beszéljünk a férfivel, majd Claytont is invitáljuk be az őrszobára a főnök segedelmével. Faggassuk ki, és vegyünk tőle ujjlenyomatot. Ezt mutassuk meg gyorsan Gregnek. Keressünk rá Clayton nyomatára, ezután vessük össze a kelléktárban talált nyommal. Hozzuk be megint a fickót, és tegyük fel a pontot az I-re.

TUDTAD-E?
Hogy a játék készítésében tanácsadóként részt vett egy igazi CSI is?

Case 5: Dragon and Dropping

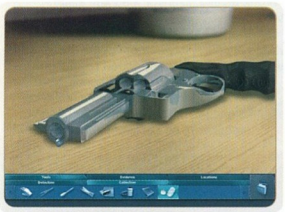
Ebben az esetben egy ellopott komodói sárkányt kell felkutatnunk. Legalábbis még az elején.

Menjünk a Cirque de Lizards-ba. Beszéljünk az emberhez. A neve Arond Ziegler. Első szóba kerülő gyanúsítottunk neve Ernie Rowntree, a másodiké Victor Kaufman. Csekkoljuk a sárkány „cellaját", és a vért közel a kövekhez. Találunk egy emberi lábujjat, tegyük el. Ezután vegyük szemügyre a terrárium bal oldalát. Nézzük meg közelről a fát, utána nagyítóval még közelebbről. A hajszálat vegyük fel a csipesszel, majd az ágat is rakjuk el. A sárkány fekhelye mellett keréknyomok vannak. Öntsük ki gipsszel. Pillantsunk a kaktuszra, mégpedig a növény jobboldalára. Vegyük fel a tüskéről az anyagmintát. A kobra terráriumát is kukkoljuk meg, ezután beszéljük megint Zieglerrel.

Irány a temetkezési vállalkozó irodája. Kérdezzük ki Victor Kaufmant, majd vessünk egy pillantást a koporsókra. Futás a laborba, és Greg nyakába szórjunk ilyeneket: „Small Hair", „Narrow Tread Marks", „Vinyl Flake", „Human Toe", „Driftwood". A mikroszkóp alatt nézzük meg a fán talált hajszálat, és a kaktuszon fellelt anyagmintát. A számítógéppel keressünk rá a lábujjlenyomatra, és a kapott találatok közül vessük össze Dominic Petrenkóéval. Futtassunk egy keresést a gipszzel kiöntött kéréknyomra is, ezután tegyük ugyanezt a hajszál és a lábujj DNS-ére.

Menjünk át a temetkezési irodába, kérdezgessük a fickót, majd tér-

jünk vissza Brass-hez. Vele is csevegjünk, érdeklődjünk két új cím után. Vegyük az irányt a Red Curtain Imports felé. Nézzük meg az akváriumot Grissom mellett, ezután a kalitkát tőle jobbra. Nyissuk ki, és vizsgáljuk meg a sárkány fejét. A zsúrkocsinak vegyük le a keréknyomát. A fotel mellett is van valamilyen nyom, erre, ha Luminolt spriccelünk, kiderül, hogy valamikor vér volt. Vegyünk belőle mintát. Vegyük fel a bizonylatot az asztalról, utána a szoba jobboldalán lévő ketrecből vegyük ki az újságot. Fussunk Dr. Julius Rivelli rendelőjébe, és kérdezzük.



A laborban dörgöljük Greg orra alá ezeket: „Cart Track Marks", „Wiped Blood", „Deposit Slip", „Newspaper Lining". A számítógépben keressünk rá erre a frissen talált vérnyomra, és vessük össze a lábujj DNS-ével. Brass irodájában érdeklődjünk a bizonylat felől, majd ezt mutassuk meg Gregnek. Menjünk át a Cirque Offices-be, beszéljünk Zieglerrel, ezután irány a hullaház. A doki tud felvilágosítást adni. Térjünk vissza a főnökhöz, és kérjünk házkutatási parancsot a Cirque Offices-hez. Szálljunk is ki oda, és közöljük a tulajjal, hogy mi az állás.

TUDTAD-E?

Hogy a játékban felhasznált nyomrögzítő eszközöket használják az igazi CSI-k is?

A dokumentumkupacon van egy polaroid kép, erről vegyünk ujjlenyomatot, mielőtt eltennénk a bizonyítékok közé. Pillantsunk a kabátra, utána a nagyító segítségével közelebbről is nézzük meg. A csipesszel vegyünk anyagmintát, és foglaljuk le a dzsekit is. Csekkoljuk az asztalt, és a polcot.
A mappa mellett, balra van egy könyv, beletűzve egy cetli. Ezt tegyük el. Menjünk a telefonhoz, és nyomjuk meg az újrahívás gombot. Beszéljünk Zieglerrel.

A laborba visszatérve adjuk oda Gregnek a „Polaroid Fingerprint"-et, a „Polaroid of Snake"-et és a „Vinyl Sleeve Flake"-et.
A mikroszkóp alatt vegyük szemügyre az utolsó kettőt. A számítógépben futtassunk keresést a fényképen talált ujjlenyomatról, majd vessük össze Dominic Petrenkóéval. Hozassuk be Arnold Zieglert kihallgatásra, faggassuk ki. Automatikusan visszakerülünk Brass irodájába, kérdezzük meg tőle, hogy ki a meglepetésvendég. A kihallgatóba visszakerülve kérdezzük meg, hogy ki ő? Dominic Petrenko. Na, ez furcsa. Hallgassuk ki. Menjünk a hullaházba, és kérjük meg a dokit, hogy hozza be, és boncolja fel a sárkány tetemét. Vizsgáljuk meg a gyomor tájékát, és vegyünk mintát a gyomrából. A laborban mutassuk meg ezt Gregnek. Két emberi DNS-minta is van rajta! Még furcsább az eset, mint tíz perce. A számítógép segítségével futtassunk keresést az egyes számú DNS-re, majd hasonlítsuk össze a faágon talált hajszállal. A kettesszámú mintára is keressünk rá, majd a kapott eredmények közül az 54200-as kódszámúval vessük össze.

Irány Brass irodája, és érdeklődjünk az imént kapott eredmény felől. Menjünk Julius Rivelli rendelőjébe, és kérdezzük ki. Innen vissza a főnökhöz, egy röpke kérdésre. Rohanjunk a temetkezési irodába. Kérdezősködjünk, és menjünk be az ajtón. Az asztalról vegyük fel az USB drive-ot, majd a polcon nyissuk ki a mappát, és foglaljuk le a jegyzetet. Húzzuk ki a fiókot, és tegyük el a kézzel írt lapot. Csekkoljuk le a diplomát, majd a szemetest. Itt a hullazsák jobb oldalát vizsgáljuk meg a nagyítóval, a csipesszel pedig vegyünk anyagmintát belőle. A zsák bal oldalát fújjuk be Luminollal, és vegyünk mintát a vérből. Nézzünk a kerekes asztalra, vegyük le a keréklenyomatát.

Gyerünk vissza a laborba. Greg megkapja ezeket: „Vinyl Fragment", „Blood Sample", „Operating Table Skid Mark", „Ledger Note", „Keychain Drive", „Handwritten Page". A mikroszkóp alatt hasonlítsuk össze a hullazsákból vett mintát a kaktuszon talált foszlánnyal. A számítógép segítségével keressünk rá a temetkezési irodában levett nyomra, majd vessük össze a sárkány terráriuma mellett talált-tal. Most a hullazsákos vérmintából nyert DNS-re keressünk, és hasonlítsuk össze a faágon talált hajszál genetikai kódjával, és az egyes számú sárkány-gyomortartalomból nyert mintával. Elemezzük a kézzel írt jegyzetet (Hand written page 2), majd mutassuk meg a Ledger Note-ot Gregnek. Használjuk megint a gépet, és elemezzük a Ledgerpapert.

Irány a temetkezési iroda, kérdezzük ki Victort, majd menjünk át Julius rendelőjébe. Innen vissza Kaufmanhoz, és szegezzünk neki egy kérdést. Brass-től kérjünk házkutatási parancsot a Temetkezési irodához. Menjünk is oda, ott be az ajtón, majd sétáljunk be az előkészítő szobába. Nyissuk ki a hűtőt, majd nézzünk bele a fémkoporsóba. Kukkantsunk a hulla alá!

Brass-től kérjünk elfogatási parancsot Victor Kaufman ellen. Nincs a temetkezési irodá-

ban, úgyhogy siessünk át Julius Rivelli rendelőjébe. Nézzük végig a finálét! Most jön az utolsó megfigyelési kihívás. Ha minden ügyben Master minősítést kaptunk, akkor megnyílik előttünk egy Bonus opció is. Sikerült végigjátszanunk a Helyszínelők játékot, mit ne mondjak izzasztó darab volt, de megérte begyűjteni a rengeteg nyomot! Gratulálok!

Dante

CHEAT TIPP

SHANGHAI STREET RACER

Játék közben nyomd meg az ~ billentyűt, ezzel előhívtad a konzolt, és add be az alábbiakat:
AISTEPSIZE - ?
CAMERAEDITOR - ?
CANNON - ?
CARCAMEDIT - Kamera pozíciójának megváltoztatása
CARCAMSETATTACHED - ?
CARCAMSETLERP - ?
CARCAMSETVIEWCAR - ?
CUTINDEX - ?
CUTMISSION - ?
CUTSAMPLE- ?
CUTTIME - ?
FAIL- Játék elvesztése
FAILEDURMISSION -
FLARESAVE - ?
FREECAM - Szabad kameramozgatás
GAMEDEBUGSTUFF -
GIMMESOMETIME - Extra idő
GOD - ?
INTROCAMEDITOR- ?
JUMP - ?
LENSFLARE - ?
MINIGUN - ?
NEXTURMISSION - Következő pálya
PASS - Pálya megnyerése
PATHSTEPSIZE - ?
REIGNINBLOOD - ?
SAVECARCAM - Kamera beállítások elmentése
SETSTEPSIZE ## - *## =*
SHOWNODES-
SHOWRESPAWNS - ?
SHOWSOMEDEBUG -
SHOWSOUNDS -
TELEPORT - Teleport
URAIRECORD - ?

DEAD MAN'S HAND

Játék közben nyomd le a Tab-ot, ezzel előhívod a konzolt, ahol is megadhatod a kívánt csalást:
allammo - Maximális munició
God - Isten mód
fly - Repülés

GANGLAND

Nyomd le a ~ billentyűt, majd beadhatod a kívánt csalást:
cheat youbetterpay - 100,000 pénz
cheat needmorelead - 1000 minden
cheat loonies - ??
cheat alienprophets - Álzsaruk
cheat wowitsgreattobetheboss - Isten mód
cheat kidiseeeverything - Köd eltüntetése
cheat youwillbestunned - Egy bérgyilkos
cheat yourliverlandedoverthere - Egy bazookás srác
cheat iwilltakecareofyou - Egy nagy „mama"
cheat youhadbetterwearkevlar - Fekete özvegy
cheat trustmewithyourlife - Egy testőr
cheat likeatonofbricks - Egy bombás
cheat pocketsfullofdough - Egy menedzser
cheat iwillripyouramsoff - ???
cheat iwillmakethefamilyrich - ???
cheat iknowodintoo - Egy ninja
cheat youlittlehottieyou - ???
cheat thegreatvassilizaitsev - Egy mesterlövész
cheat ihavetenpundfists - Egy speciális testőr
cheat whatwasbrieflyyoursinsnowmine - Egy tolvaj
cheat irissuxx - fun

UNREAL TOURNAMENT 2004

A világ FPS rajongóinak valószínűleg nagy örömére, újra itt a legendás sci-fi FPS, amelyik évek óta fogságban tartja a játékos populáció felének szívét, és most szebb, erősebb, és okosabb, mint valaha! A már örökre elveszettnek hitt „Assault" játékmód is visszatért, és most először járműveket is kaptunk a fejlesztőistenektől, bizonyára jutalmul kitartó hitünkért és rajongásunkért. A következőkben megpróbálom összefoglalni és egyben darabokra boncolni az UT2K4 minden jó és rossz tulajdonságát, régi és új funkcióját, valamit csokorba gyűjtögetem a legfontosabb tudnivalókat, hogy azok is felkészülten futhassanak neki a játéknak, akik esetleg (ejnyebejnye!) lemaradtak az első két epizódról. Bőven lesz dolgom, mert az apró malőrnek is felfogható UT2K3 után most egy valóban minden szempontból tökéletes alkotással állunk szemben, de ez legalább megérdemli, hogy ne spóroljunk rajta a nyomdafestékkel.

- **CD Link: Cheat, Trainer, Háttérkép**
- **Fejlesztő: Digital Extremes**
- **Kiadó: Atari**
- **Megjelenés: 2004-Március-19**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.unrealtournament2004.com/**

Irányítás, mozgás

Mielőtt még úgy éreznénk, gyereknap van, és nyugodtan indulhatunk gyönyörködni a lélegzetelállító grafikában, ugorjunk be pár percre a Settings/Input menübe. Talán mindennél fontosabb a jól beállított irányítás egy effajta pörgős akciójátékban. Bár az UT2K4 már rendelkezik olyan, inkább taktikai jellegűnek nevezhető pályákkal és játékmódokkal is, ahol már nem egyértelműen a gyorsaság és a pontos célzás játsza a főszerepet, minden pillanatban készen kell állnunk a harcra, és sosem engedhetjük meg magunknak azt a luxust, hogy egy tizedmásodpercre megálljunk megkeresni a megfelelő gombot. Ebben a játékban az lesz sikeres, aki gondolkodás nélkül bármelyik pillanatban képes a megfelelő fegyverre váltani, a megfelelő irányba mozdulni és természetesen halálos pontossággal célozni. A legjobb taktika, a legrutinosabb csapatkapitány sem mentheti meg azt a csapatot a vereségtől, amelyiknek a tagjai az irányítással bíbelődnek az effektív védekezés/támadás helyett.

TUDTAD-E?

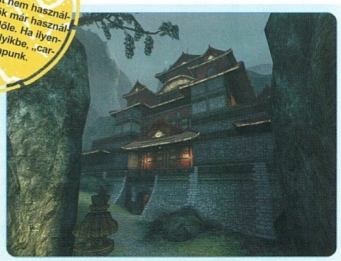
Az ellenfél járműveit nem használhatjuk, KIVÉVE, ha ők már használták, és kiszálltak belőle. Ha ilyenkor beülünk valamelyikbe, „carjacking" díjat kapunk.

A klasszikusnak mondható FPS irányításhoz mindenképpen két eszközre van szükségünk, legtöbb esetben egy billentyűzetre és egy egérre. Szerencsére ezek minden PC-nél adottak, és a tapasztalatok szerint máig nem született ennél jobb megoldás FPS irányítására. Az egyik kéz (jobbkezeseknél a bal) a billentyűzeten nyugszik, és ezzel mozoghatunk, illetve érhetjük el a funkciók javarészét, míg a másik kezünk (általában a jobb) az egeret kínozza, ezzel a kezünkkel lövünk, váltunk fegyvert, és sokan ugrásra is az egeret használják.

Természetesen minden lehetséges beviteli eszközt használhatunk, legyen az gamepad, trackball, joystick vagy touchpad, a lényeg az, hogy gyorsan és kényelmesen tudjuk használni őket, sőt, ha ne kelljen levennünk a szemünket a monitorról egy pillanatra sem, és a lehető legtöbb funkciót elérjük a lehető legrövidebb idő alatt.

Kezdőknek szólnak a következő sorok, néhány alapszabály következik, amelyeket soha nem szabad elfelejtenünk. Elsőként a folyamatos mozgást szokjuk meg. Az UT nem az a játék, ahol megállhatunk. Több okból is folyamatosan mozgásban kell lennünk. Egyrészt ha nyerni akarunk, szükségünk van a pályákon időről-időre megjelenő fegyverekre és eszközökre, másrészt meg ha egyhelyben állunk, tökéletes célpontot nyújtunk egy gyors, jól célzó ellenfelünknek. Csupán akkor tehetünk kivételt, ha mondjuk mesterlövész fegyverrel akarunk tüzelni, ilyenkor meg kell állnunk, hogy a távcsővel végigpásztázzuk a terepet, de ilyenkor sem szabad 1-2 lövésnél hosszabb ideig egy helyben állnunk. A folyamatos, gyors mozgás az életünket mentheti meg ebben a stílusban.

Nem elég azonban előre rohanni. Mivel sosem tudhatjuk, hogy épp kinek a célkeresztjében tartózkodunk, segítsünk magunkon, és csökkentsük elhalálozásunk esélyét kiszámíthatatlan mozgással. Soha ne haladjunk egyenes vonalban, itt ugyanis az egyenes a legrövidebb út a halálba. Gyakran ugorjunk, térjünk ki oldalra, és ha egy folyosó végén jobbra kell fordulnunk, először ugorjunk balra, és rohögjünk egy nagyot, ha lövedék csapódik be azon a helyen, ahol éppen lennénk, ha normálisan fordultunk volna be a kanyarban. A kiszámíthatóság amatőr és veszélyes tulajdonság, gyakoroljuk sokáig az „idegbeteg, de hasznos" profi mozgáskultúra alkalmazását.



Közelharcban is van egy bizonyos manőver, amely alapvetőnek mondható. Gyakran ugrálva és irányt változtatva körözzünk ellenfelünk körül, úgy hogy egy pillanatra sem vesszük le róla a célkeresztet, és lőjük, amilyen gyorsan csak tudjuk. Ha van ritmusérzékünk, azt most kapcsoljuk ki, legyünk izgágák és megjósolhatatlanok, már amennyiben nem akarunk egy adag izzó fémet vagy plazmát kapni az arcunkba.

Ha vészesen lecsökken az egészségünk, ne szégyelljük elhagyni a színteret, rohanjunk minél távolabbra a veszélytől, és próbáljuk meggyógyítani magunkat, mielőtt újra harcba indulunk.

Ha nincs hova menekülni, egy dolgot tartsunk szem előtt: az ellenfélnek pusztulnia kell, akkor is, ha követjük a halálba. Kapjuk elő leghalálosabb fegyverünket, és magunkat sem kímélve rohanjunk a csatába. Még mindig jobb, ha mindketten meghalunk, mintha csak mi halnánk meg.

Az UT2K3-ban megjelent pár teljesen új mozdulat, amelyek érdekesebbé, összetettebbé és nehezebbé tették a játékot. Ezek a manőverek az UT2K4-ben is megvannak.

A **„double-jump"** egy egyszerű, de nagyon hasznos manőver, mindössze annyiból áll, hogy ugrás közben, még mielőtt az ugrás íve lefelé fordulna (vagyis nagyjából a csúcsponton), újra megnyomjuk az ugrás gombot, így tulajdonképpen hosszabb és maga-

sabb lesz az ugrásunk. Ennek leginkább az ürben lebegő, alacsony gravitációval rendelkező pályákon látjuk hasznát, itt akár egy futballpálya hosszát is megtehetjük a levegőben (vagy a légüres térben) haladva.
A **dodge-jump** is csak bizonyos szituációkban válik hasznunkra, pl. ha üldözünk valakit, és hirtelen utol akarjuk érni. Egy dodge mozdulat (nyomjuk le valamelyik iránygombot kétszer gyors egymásutánban) végén, még mielőtt földet érnénk, ugorjunk egyet, így további pár métert tehetünk meg a levegőben igen lapos ívben. A **wall-jump** úgy néz ki, hogy nekirontunk egy falnak, pár méterrel előtte ugrunk, hogy a falnak „csapódjunk" és az utolsó pillanatban újra ugrunk egyet, így dinamikusan lepattanunk a falról, jobb esetben megtévesztve a ránk leselkedő ellent.
A **„liftugrás"** vagyis **„elevator-jump"** sem kivitelezhetetlenül nehéz, de sok gyakorlást igényel. Az elv egyszerű, a felfelé közlekedő liften kell ugranunk egyet, lehetőleg egy pillanattal azelőtt, hogy az megállna, így elég hajmeresztő magasságba emelkedhetünk. Mivel különböző magasságú liftek vannak, így erősen kell koncentrálni a megfelelő pillanatra, de megéri, mert amúgy nem ritka, hogy az embert egy „szemfüles" rakéta várja a liftezgetés végén, viszont ha nem állva érkezünk az adott emeletre, hanem egy 20 méter magas ugrással nyitunk, nem kis meglepetést és zavart okozhatunk az ellenfeleink között.
A legbonyolultabb, leglátványosabb és leghülyébb nevű ugrás a **„goo-jump"**. Négy dolog kell hozzá, egy zöld gombócokat köpködő biorifle, egy shield-gun, gyors ujjak és tökéletes ritmusérzék. Kilövünk egy gombócot, átváltunk shield-gun-ra, feltöltjük a pajzsot, nekifutunk és a gombóc robbanásának pillanatában ugrunk. Ez már van annyira összetett, hogy 2010-re simán olimpiai szám lehetne belőle, pontozó zsűrivel, ahogy kell.
Egy fontos dolgot ne felejtsünk el: annak ellenére, hogy egy jól feltápolt ellenfél elpusztításához nem árt rendelkeznünk a megboldogult Vörös Hadsereg fél atomkészletével, azzal is sebezhetjük, ha simán ráesünk. Ráadásul, minél magasabbról esünk rá, annál jobban fáj neki...
Nem esett még szó a translocator nevű szerkezetről. Ez egy igen ötletes, és megfelelő felhasználással pótolhatatlanul hasznos eszköz. Két dolgot tud. Egyrészt a játékost teleportálhatja az előzőleg kilőtt apró korong helyére. Ennek segítségével nem csak sikeresen menekülhetünk el a minket üldözők elől, hanem eljuthatunk a pálya olyan részeire is, ahová sem út, sem lift, sem pedig jump-pad nem juttat el. Ez nagyon fontos, mert az ellenfél többnyire

tudja, honnan számíthat támadásra, ha mondjuk behatol a bázisunkra, viszont igen kellemetlen meglepetésben részesíthetjük, ha hirtelen megjelenünk egy amúgy megmászhatatlanul magas óriás-szobor füle mögött, ahová valószínűleg soha nem jutna eszébe felnézni.
A másik funkció alapból a Q lenyomására aktiválható. Kilövés után rögtön nyomjuk meg, és máris a kilőtt korong szemszögéből látjuk a világot. Ez szinte végtelen számú taktikai lehetőséget biztosít, mivel a jobb egérgomb megnyomására még lehetőségünk van az adott helyre teleportálni, így tulajdonképpen egy halálos pontossággal időzített végzetes meglepetéssé változhatunk.
Nem árt a translocator használatát komolyan begyakorolni, mert bizonyos pályákon többet érhet bármelyik fegyvernél. Itt említeném meg az adrenalin felhasználását. Játék közben piros-fehér kapszulákat szedhetünk össze, amelyek az andrenalin pontjainkat növelik. Ez a pontszám nem nullázódik, ha meghalunk, viszont felhasználhatjuk őket, ha elérik a 100-at. Ötféle ideiglenes bónusz képességre tehetünk szert a segítségükkel, mindegyiket egy négytagú billentyűkombinációval aktiválhatjuk, a következők szerint:
Speed Boost (gyorsabb mozgás) - *előre, előre, előre, előre*
Health Boost (életerő növelés) - *hátra, hátra, hátra, hátra*
Berserk (magasabb tűzgyorsaság) - *előre, előre, hátra, hátra*
Invisibility (láthatatlanság) - *jobbra, jobbra, balra, balra*
Super Jump (kétszeres ugrásmagasság) - *balra, balra, jobbra, jobbra*
Jól fontoljuk meg, hogy melyik képességet használjuk, a pálya, a játékmód és az adott taktika szerint döntsünk. Nem mindig a legnagyobb előny a láthatatlanság, de a gyors futás sem mindig húz ki a bajból, viszont néha kizárólag azzal juthatunk előre. Nem árt már a menet elején eldönteni, milyen képességet akarunk kiélezni az adrenalin segítségével, és csak akkor aktiváljuk, ha eljött a megfelelő idő. Semmi értelme láthatatlanul rohangálni percekig egy üres épületben.

TUDTAD-E?
Nem kell feltétlenül ölnünk, ha az adott játékmód ezt nem kívánja meg. Néha egyszerűbb, de ugyanolyan hatásos, ha csak lelassítjuk, megzavarjuk az ellenséget, eseteg egy gránát vagy akna segítségével kilőjük az űrbe, vagy ledobjuk egy hídról. Ahol az idő a legfontosabb tényező, nem biztos, hogy érdemes tűzharcokra vesztegetni. Szégyen a futás, de néha nincs hasznosabb megoldás.

Játékmódok

Az UT2K4 tíz játékmódot tartalmaz, ami már önmagában is elég nagy szám, de ha bele-

számítjuk a különböző mutatorokat és szerverparamétereket, szinte végtelen számú lehetőséget kapunk. Lássuk sorban a játékmódokat!

Deathmatch, Team Deathmatch - A multiplayer FPS-stílus alapjátékmódjai. Deathmatch-nél egyetlen célunk van: ölni. Sokat és gyorsan. Az nyer, aki adott idő alatt a legtöbb „frag"-et éri el, vagy leghamarabb ér el egy bizonyos számú fraget. A frag tulajdonképpen a pontszámunk, amelyhez 1-et adunk egy sikeres öléssel, és 1-et veszítünk, ha valamilyen szerencsétlen módon megöljük magunkat. A Team Deathmatch ennél annyival összetettebb, hogy saját fragjeink helyett inkább a csapat sikerére kell koncentrálnunk. Itt már nem elég gyorsnak, pontosnak és rafináltnak lenni, tudnunk kell társainkkal együttműködni. TD módban nem érdemes Rambóként

egyedül rohangálni a pályán, ha lehetőségünk van rá, legalább másodmagunkkal induljunk harcba. Dupla tűzerővel több esélyünk van a túlélésre, és ellenfeleinket is jobban megzavarja, ha egy helyett két (külön irányba mozgó) célpontra kell lőniük. Az adott pálya jellegzetességei alapvetően meghatározzák az ideális felállást, a használandó fegyvereket és a szükséges mozgás mennyiségét. Zárt, szűk, labirintusszerű pályákon jobb folyamatosan cirkálni a folyosókon, és több esélyünk van a sikerre, ha

gyors, pontos fegyvereket használunk, amelyekkel kettészakíthatjuk a felbukkanó ellenséget, mielőtt újra eltűnne a sarkon. Ilyen helyeken nagyon hasznos lehet pl. a Flak Cannon, amelynek lövedékei a falakon pattogva egész folyosószakaszokat tisztíthatnak ki. Nyílt terepen, természetesen szintén hasznosak a „fire and forget" jellegű halálosan pontos fegyverek, de mivel ilyen pályákon általában jóval nagyobb távolságból folynak a tűzharcok, és sokkal kevesebb a fedezék, bevethetjük a lassú, de nagy erejű fegyvereket is, amelyekkel akár egy futballpálya méretű területet is rommá lőhetünk, elpusztítva mindenkit, aki ott tartózkodik. Természetesen az összehangolt csapatmunka itt alapvető követelmény, mindig tudnunk kell, mit csinálnak a többiek.

Last Man Standing - Mindenki mindenki ellen, a cél a túlélés. Itt már nem számít, hányszor öltünk, csak az, hogy hányszor haltunk meg. Kerüljük el a nyílt küzdelmet, keressük meg a pajzsokat, növeljük az élet-erőnket, ameddig csak tudjuk, és ha baj van, inkább meneküljünk el, és reménykedjünk, hogy üldözőnket majd valaki más elkapja.

Double Domination - Az első UT talán kissé átgondolatlanul szerkesztett Domination módja után az UT2K3 már ezt a játékmódot tartalmazta. A cél a pályán elhelyezett két úgynevezett „control point" (ellenőrzési pont) elfoglalása és tartása 10 másodpercen keresztül. Ha ez sikerül, csapatunk 1 pontot kap. A feladat messze nem olyan egyszerű, mint amilyennek tűnhet. Megfontolt és összehangolt csapatmunkát igényel a két ellenőrzési pont egyidejű elfoglalása és megvédése. Azt hiszem, sokak nevében kijelenthetem, hogy ez az egyik legkomolyabb kihívás és szórakozás az UT2K4-ben.

Capture The Flag - Helyben vagyunk. Napjaink legsikeresebb multiplayer FPS-játékmódja, amely tényleg annyira népszerű, már nem is csak FPS-ben van jelen. Valóságos háborúkat vívhatunk az ellenfél zászlójának elrablásáért a többnyire szimmetrikus pályákon. A cél a másik csapat bázisáról elvinni a zászlót és behozni azt a saját bázisunkra. Pontot akkor kap a csapat, ha kezünkben a zászlóval eljutunk a saját zászlónkig. A saját zászlónknak azonban a helyén kell lennie. Nem jár a pont, ha üres a zászlónk helye, és akkor sem, ha a pálya egyéb területén „találkozik" a két zászló. Stratégiailag ez a játékmód lehet viszonylag egyszerű, amikor a csapat egyik része védi a bázist, a másik pedig támad, vagyis megpróbálja elrabolni az ellenfél zászlóját, illetve lehet rendkívül bonyolult, amikor például fő céljaink egyike az időzített pontszerzés, amelyhez bujkálás, megtévesztő mozgás szükséges. Az első esetben sokkal nehezebb pontot szerezni, mivel többnyire a védelemnek könnyebb dolga van, így általában már a zászló megszerzése is lehetetlen, a második stratégia több pontot eredményezhet, viszont profi szinten játszva sokkal nagyobb élmény változatossága és összetettsége miatt.
A translocator használata fontos szerephez jut ebben a játékmódban, azonban ne felejtsük el, hogy a zászlóval nem tudunk teleportálni (illetve tudunk, csak épp a zászló nem követ minket).

TUDTAD-E?

Az Unreal Tournament a kezdetektől fogva alapból tartalmazza az UnrealEd nevű szoftvert, melynek segítségével bárki belepiszkálhat a játékba, pályákat szerkeszthet, vagy egyéb szoftverek használatával akár egy teljesen új modot is létrehozhat.

Bombing Run - Az UT2K3-ban az akkor épp „szabira küldött" Assault módot helyettesítette. Ez a játékmód egyfajta futurisztikus sportra emlékeztet. A cél a kezdéskor középen lévő bombát (ami akár labda is lehetne) az ellenfél kapujába juttatni. Ha átrohanunk vele a kapun, 7 pontot kap a csapat, ha csak belőjük 3-at. Az a játékos, akinél a labda van, nem tud lőni, viszont folyamatosan gyógyul (100 pontig), ha megsebződött.
A bombát eldobhatjuk simán előre, de akár passzolhatjuk is csapattársainknak. Ez a mód kétségkívül sok gyakorlást igényel, és csak összeszokott csapattal van értelme játszani, ezenkívül a pályák ismerete is alapvető fontosságú.

Assault - Az egyszer már halottnak hitt nagy visszatérő, az első UT egyik legnépszerűbb játékmódja. Két csapat áll egymással szemben, többnyire nagy, összetett pályákon. A támadó csapatnak lépésről lépésre haladva különböző pontokat kell elérnie, hogy a megadott időn belül legyőzhessék a védőket, akiknek annyi a dolguk, hogy megvédjék ezeket a pontokat. A menet végén a csapatok helyet cserélnek, és új menet következik. A meccset az a csapat nyeri, amelyik rövidebb idő alatt érte el az utolsó pontot, vagy (ha egyiküknek sem sikerült) több ellenőrzési pontot ért el a megadott időn belül.

Onslaught - Új fiú a kerületben, de nagyon úgy néz ki, fényes jövő előtt áll. A játék célja egyszerű (el kell pusztítani az ellenséges bázist), de a célhoz vezető út rögös és bonyolult. Az egyik legjobb hír, hogy itt aztán van mivel elütni az időt, egész korrekt jármű-

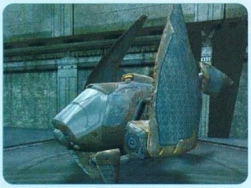
Járművek és egyéb játékos irányította szerkezetek

Előbb nézzük a mozgó gépezeteket, majd a rögzített, védelmi célra kifejlesztett eszközöket. Az UT2K4 mindkettőben bővelkedik, ezzel is ütve minden eddigi hasonló játékot.

Scorpion - Egyszemélyes, négykerekű terepjáró. Irányítása végtelenül egyszerű, a mozgásra is használatos gombokkal történik. Az egérrel a jármű tetejére szerelt ágyút forgathatjuk, amit elsődleges tüzelési módban süthetünk el. Három elég lassú energiatöltet hagyja el a csövet, gyakorlatilag épp arra jók, hogy tisztogassuk magunk előtt a terepet. Sokkal veszélyesebb és látványosabb fegyver a másodlagos módban oldalra kicsapódó két óriási penge. Akit ezzel elkaszálunk, az biztosan (és szó szerint) elveszíti a fejét, de vigyázzunk, ne akadjunk bele semmi keménybe, mert a pengék tőből letörhetnek. A Scorpion méreteből és sebességéből adódóan ideális jármű feltűnés nélküli egyéni akciókhoz vagy gyors helyváltoztatáshoz.

Hellbender - Tekintélyes méretű, komoly tűzerőt is képviselő terepjáró. Három férnek el benne. Az első utas lesz a vezető, aki kizárólag a vezetéssel (és „dudálással") foglalkozhat. A második utas a vezető melletti beépített ágyút fogja kezelni, amely tulajdonképpen egy módosított Shock Rifle lehet. A harmadik utas hátra kerül, és egy igen erős, feltölthető energia-ágyú kezelője lesz. Zoomolni is tud másodlagos módban, az elsődleges módban kilőtt lövedék ereje pedig attól függ, mennyi ideig tartottuk lenyomva az elsütőgombot. Kellő gyakorlással és terepismerettel három játékos és egy Hellbender ütőképes támadó vagy mobil védekező egységet alkothat, amely szinte bármivel felveheti a harcot.

Manta - Egyszemélyes „hovercraft". Közvetlenül a talaj fölött lebegve mozog igen gyorsan. Leginkább csak gyors helyváltoztatásra használatos, és megfelelően óvatos vezetéssel további két játékos is utazhat a jármű szárnyain. Elsődleges módban egy nem túl erős plazmaágyú szórja a lövedékeit, de ha már gyilkolni támad kedvünk, egyszerűen lapítsuk szét ellenségeinket a másodlagos tüzelési móddal vagy a guggolás gombbal. Ilyenkor a Manta hirtelen majdnem földhöz csapja magát, és ha valaki esetleg épp alattunk tartózkodik, annak úgymond ANNYI. Egy másik sunyi felhasználási módja ennek a funkciónak, ha sikerül beakasztanunk a jármű szárnyát egy jármű alá, utána egy ugrással könnyedén felborítható azt. Óvakodjunk azonban a közelharctól, mivel a Manta nem túl erős szerkezet, kézifegyverekkel is könnyedén elpusztítható.



Raptor - Az UT2K4 „csatahelikoptere". Szintén egyszemélyes. Kétféle tüzelési móddal rendelkezik, az elsődleges hasonló a Manta ágyújához, a másodlagos pedig egy rakétakilövő. A rakéták egyenes vonalban repülnek, kivéve, ha ellenséges légijármű tartózkodik a célkereszt közelében (akár a földön is), ugyanis akkor automatikusan befogja azt, és odairányítja magát. Gyorsan mozog, azonban vertikálisan kicsit lomha. Segítségével hamar felderíthetjük az ellenség hadmozdulatait, illetve olyan stratégiailag döntő fontosságú magaslati helyekre juthatunk el, ahová semmilyen más módon nem sikerülhet.

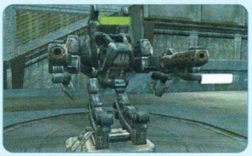
Skaarj Space Fighter - Néha meg kell védenünk világűrben bolyongó bázisunkat, ilyenkor jól jöhet egy eredeti Skaarj (az eredeti Unreal idegen fajának neve) űrvadászgép. Kezelése egyszerű és könnyed, tűzereje megfelelő, és az ugrás+oldalazás kombinációval látványos pörgéseket hajthatunk végre. És jól is néz ki!

Human Space Fighter - Az előző „emberi" verziója, talán egy hajszállal szebb.

Goliath - „Sima" tank. Lánctalpas, helyben is képes megfordulni. A tank vezetője használhatja a fő ágyút, egy további utas pedig a beépített Minigunt. Egy tank nem csinál nyarat, de egy jól szervezett páncélos egység könnyedén elfoglalhat egy bázist vagy csomópontot.

Ion Plasma Tank - Akár a Goliath modern verziója is lehetne, csak a hagyományos ágyú helyett lonágyúval szerelve. A többi paraméter azonos.

Leviathan - Tekintélyes, gigantikus, szinte elpusztíthatatlan és életveszélyes. Összesen öt ember ülhet benne. A parancsnok vezeti a járművet, és kezeli a fő ágyút, amellyel a szokásos energialövedékeket szórhatja az ellenségre, további négy ember ülhet be a jármű tetején lévő kisebb (védelmi) ágyúk mögé. Az igazi meglepetés akkor következik, ha a vezető „véletlenül" lenyomja a másodlagos tüzelési mód gombját. A jármű rögzíti magát a földhöz, és némileg átalakul. Egy óriási fegyvert varázsol elő valahonnan a belsejéből, és átváltozik egy óriási robotszerű „halálsugár"-vetővé. A nagy fegyvert is a vezető irányítja. Egész bázisokat pusztíthatunk el pár lövéssel az ott parkoló harci járművekkel együtt. Érdemes kipróbálni.



Energy turret, Ion Cannon, Minigun turret, Mothership turret, Link turret - Ez az ötféle rögzített védelmi ágyú áll rendelkezésünkre. Használatuk egyszerű, be kell ülni - így némi védelemhez jutunk-, célzás, tűz! Értelemszerűen mindegyik más módon pusztít, de ez nem szorul különösebb magyarázatra.

Fegyverek

A következőkben röviden bemutatom az UT2K4 fegyverarzenálját. Új és klasszikus fegyverekkel egyaránt találkozhatunk a játékban. Ahogy eddig is, minden fegyvernek két üzemmódja van, egy elsődleges és egy másodlagos. Lássuk őket!

Shield Gun - Elég speciális fegyver. Csak közvetlen közelről okoz sebzést, akkor viszont az éppen aktuális feltöltöttségi szint határozza meg ennek mértékét. Egy teljesen feltöltött shield gun azonnali halált okozhat, ha valakit „megcsapunk" vele. Másodlagos módban, egy pajzsot generál a játékos köré, amely igen hasznos tud lenni, ha menekülnünk kell pl. egy zászlóval a hátunkon.
A pajzs azonban nem átlőhetetlen, így a játékos nem elpusztíthatatlan, erre figyeljünk oda.

Assault Rifle - Alapfegyver. Elsődleges módban kis sebzést okozó lövedékeket köpköd magából, másodlagosban egy érintésre robbanó gránátot dob ki. Nagyon pontos célzással, és megfelelő mozgással hatásos lehet, de inkább ne hősködjünk vele. Pont megfelel arra az időre, míg nem találunk valami használhatót…

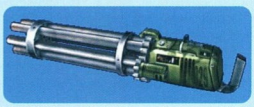
Bio Rifle - Az UT legvitatottabb fegyvere. Használata elsőre nehézkesnek tűnhet, mivel a fegyver toxikus, zöld gombócokat lő ki magából (hogy honnan származnak, az rejtély, mivel maga a fegyver elfér egy retiküben). Elsődleges módban sárgadinnye méretűek a lövedékek, és nem repülnek túl messzire. Rátapadnak a falakra, padlóra. Ha pár másodpercig nem történik semmi egyéb, maguktól kipukkannak, de ha valakinek sikerül beleléphnie egybe, az jobb ha felkészül egy maró, mérgező zuhanyra. Másodlagos módban egy jóval nagyobb (jófajta görögdinnye) méretű pudingot lőhetünk ki, amely közvetlen találat esetén azonnal szétmarja az ellenséget, ha nem talál, akkor pedig szétoszlik sárgadinnyékre.

A bio rifle igazi ereje akkor mutatkozik meg, ha mondjuk egy folyosón kell menekülnünk. Ilyenkor néha hátrafordulva beboríthatjuk a folyosót kis zöld ajándékcsomagokkal, amelyek igencsak lelassítják a minket üldözőket, ha meg nem ölik őket elsőre.

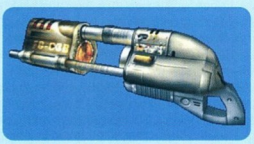
Mine Layer - Egy valóban összetett kezelésű, de megfelelő használat esetén rendkívül hatásos fegyver. Elsődleges módban kis pókszerű robotaknákat lő ki. A pók megpihen az adott helyen, ahová kilőttük, egészen addig a pillanatig, amíg másodlagos módban egy lézersugár segítségével nem mutatunk rá egy célpontra. Ilyenkor az összes lerakott pók elindul a „megfestett" pont felé, és ha az épp egy ellenségen tartózkodik, akkor a közelébe ugorva felrobbantják magukat, és közelben lerakott gránátokat is. Talán ez a leghatásosabb védelmi eszköz, mivel a sebzése igen magas, és amíg az aknákat lerakó játékos életben van, kikerülhetetlen, lévén hogy a pókok automatikusan megtámadják a közelükben elsétáló ellenfeleket. A másodlagos funkció segítségével egy kisebb pókseregetet akár be is küldhetünk az ellenség bázisára, hadd legyen okuk a hasogató fejfájásra...

Shock Rifle - Régi kedves ismerős. Alaphelyzetben egy átlagosan jónak mondható fegyver, egy igen hatásos trükkel. Elsődleges módban igen gyors és erős sugarat lő ki halálos pontossággal, másodlagos módban pedig egy meglehetősen lassan haladó plazmagömböt. Egyik találat sem okoz azonnali halálos pusztítást, azonban ha egy kilőtt plazmagömbbe még egy sugárral is belelövünk, elszabadul a pokol. A robbanás elég nagy területen sebez, de ezt a manővert nem könnyű véghezvinni, főleg, ha mozgás közben próbálkozunk meg vele.
plazmagömböt pl. egy rakéta is „kivégezheti", így sietnünk kell a második lövéssel.

Link Gun - Szintén nem új darab. Zöld, fényes, aránylag lassú, de erős lövedékeket szór magából, másodlagos módban pedig egy speciális villámszerű sugarat bocsát ki, amely addig aktív, amíg a gombot nyomva tartjuk. Azért speciális ez a sugár, mert többfunkciós. Ellenséges egységeken alkalmazva pusztító erejű, de saját egységeken pozitív hatást fejt ki. Létezik egy különleges módszer a sugár erősítésére, az úgynevezett sugárlánc. Ha valamelyik társunk épp ugyanezt a módszert alkalmazza az ellenség sütögetésére, annyit kell tennünk, hogy gyakorlatilag belevezetjük a saját villámunkat, így az ő „tüzereje" sokkal erősebb lesz, és hamarabb végez az ellennel. A sugár szintén gyógyító hatású Onslaught módban, ha épületeket vagy járműveket kell megjavítani. Nem a legnépszerűbb, de kétségkívül az egyik leghasznosabb fegyver.



Minigun - Soha nem értettem, mitől „mini" egy ekkora batár fegyver, de valószínűleg én maradtam le valamiről. Egy forgóágyúról van szó, természetesen két tüzelési móddal, az egyik gyors és hagyományos golyókat szór, a másik lassabb, de robbanó töltettel szerelt töltényeket köpköd. Tipikus közép-hatótávolságú fegyver, távolra pontatlan, közelről meg veszélyes, mivel tüzelés előtt fel kell pörgetni a csöveket, és ez alatt az idő alatt egy szemfüles ellenfél kétszer is felszeletelhet. Támadó társainkat jól fedezhetjük vele, hosszú ideig tűz alatt tudunk tartani vele egy nagyobb területet.



Flak Cannon - A kedvencem kezdetektől fogva. Azt hiszem, fémtörmelékkel operál, legalábbis a kilövéskor leginkább ízző fémdarabokra emlékeztető objektumokat láthatunk tovaszállni a végtelenbe. Ezeknek két nagyon jó tulajdonsága van: egyrészt közelről halálosak (méghozzá látványosan!), másrészt vígan pattognak a falakon, így nem baj, ha épp nem látjuk a célpontot, csak minimális fizikai érzék kell a sikerhez. A másik tüzelési módban egy darabban lőhetünk ki egy nagy rakás fémdarabot, amely érintésre millió irányba robban. A sebzés óriási, azonban a hatótáv igen rövid, nem mintha elsődleges módban érdemes lenne 10 méternél távolabbi célra lőni vele. Ha lenne ilyen fegyver a valóságban, nagy segítség lenne a patkányok elleni harcban a csatornákban.

Grenade Launcher - Hölgyeim, és uraim, bemutatom önöknek az új GRÁNÁTVETŐ 2004-et! Hogy mire képes? Szinte mindenhez odatapadó gránátokat dobál magából, akár nyolcat is! Másodlagos tűzre a kidobott gránátok felrobbannak. Felhasználása csak a felhasználó fantáziáján múlik. Használhatjuk védelemben, aknamezők létrehozására, de agresszív támadó eszköznek is ideális, ha például teleragasztunk egy gyors járművet gránátokkal, nekifutunk az ellenséges bázisnak, és a bejárat előtt kiugrunk. A jármű beszáguld a bázisra, és már nyomhatjuk is a „piros" gombot. A tüzijáték hatásos lesz, és már be is vonulhatunk a füstölgő, dögszagú, elesett bázisra. Sunyiknak külön szórakozás lehet, ha az ellenség járműveit telepíti be gránátokkal, és időnként detonál egyet.

Rocket Launcher - TALÁN, mondom, talán az UT mindenkori fegyverarzenáljának királya. Persze ezzel sokan nem értenek egyet, és tulajdonképpen nem is ez a legveszélyesebb, legpontosabb, leggyorsabb fegyver, de valahogy mégis sokaknak ez nyújtja a legnagyobb biztonságérzetet. Megfelelő helyzetben mindennél jobb, de van olyan felállás is, amikor jobb, ha mással próbálkozunk. Elsődleges módban egyetlen rakétát lőhetünk ki, amely száll, amíg bele nem ütközik valamibe. Ha azonban kilövés előtt pár másodpercig a célponton tartjuk a célkeresztet, a célzóberendezés befogja az illetőt, és megpróbálja egyenesen „belekormányozni" a rakétát. Másodlagos módban akár három rakétát is betölthetünk kilövés előtt, amelyek alaphelyzetben egymás mellett fognak haladni, de ha kilövéshez a bal egérgombot (elsődleges mód) nyomjuk le, sokkal zártabb formációban száguldanak majd a cél felé.
Egy rakéta sebzése elég komoly, de túlélhető, a fegyver igazi előnye akkor érvényesül, ha magasabban vagyunk az ellenfélnél (lehet ez sima ugrás is), és nem a testére célzunk (mivel az aránylag lassú lövedéket nem nehéz elkerülni), hanem a lába elé, a talajra, vagy ha fal közelében tartózkodik, akkor magára a falra. Érdemes folyamatosan küldeni a rakétákat, ha jó helyzetben vagyunk, így előbb-utóbb a sok robbanás elvégzi a munkát, de arra is van esély, hogy a nagy füstben ellenfelünk megzavarodik, és egyik rakéta elől pont a másik útjába ugrik, és egy közvetlen találat bizony fájdalmas. Közép- és nagyhatótávolságban használatos fegyver.

AVRiL - Ellenséges járművek és energiacsomópontok ellen használatos rakétavető. Másodlagos üzemmódban befogja a célkeresztben lévő járművet. Csak járművek ellen használható, gyalogos egységet szinte lehetetlen vele eltalálni, és csak a becsapódás helyén okoz sebzést.

Lightning Gun - Az UT99-ben túlzottan erősnek bizonyuló mesterlövész fegyver (Sniper Rifle) helyett jelent meg az UT2K3-ban. Pontos, gyors és halálos (fejlövés esetén azonnali), azonban szép színes csíkot húz a levegőben, ami valójában maga a „halálos villámcsapás". Ez segíthet az ellenfeleknek kiszúrni, honnan jött a lövés, és a mesterlövész már nem pihenhet nyugodtan egy tetőgerendán, mint a régi szép időkben. Másodlagos módban ráközelíthetünk a célpontra.

Sniper Rifle - A nagy öreg is visszatért, természetesen átesett egy kisebb kozmetikai kezelésen. A láthatatlan, gyors és halálos lövedék ellensúlyozásaképpen minden lövés után egy kis füstpamacs takarja el a kilátást, így kénytelenek vagyunk várni, vagy elmozdulni két lövés között. Maga a fegyver ettől még mindig nagyon veszélyes, de sokkal nagyobb rutin kell most hozzá, hogy valós előnyt kovácsoljunk használatából.

Redeemer - Zseb-atomrakéta. Kezdetek óta változatlan. Kilőhetjük egyenes vonalban is, de másodlagos módban irányíthatóvá válik. Becsapódáskor óriási területen pusztít, nem az a kimondott precíziós taktikai fegyver. Szintén tipikus tábor-megosztó, sokan tartják fölösleges túlzásnak, sokan nélkülözhetetlen isteni áldásnak. Aki tudja, az használja, aki nem, az inkább ne piszkálja!

Ion Painter - Ha valamelyik nyílt pályán egy műholdszerű tárgyat látunk az égen lebegni, keressük meg a hozzá tartozó Ion Paintert. Használata egyszerű: fessünk meg egy pontot a pályán (nem lehet fedett), és meneküljünk. Másodpercek múlva halálos ionsugár csap le a területre, és ne lepődjünk meg, ha a pusztítás nagyobb lesz, mint amire a Redeemer képes.

Target Painter - Működése és felhasználása az előzőhöz hasonló, csak itt egy „Phoenix" nevű bombázó repülőgép szórja az áldást a kijelölt területre.

Translocator - használatát már korábban bemutattam.

Ball Launcher - Bombing Run meccsek alapvető kelléke. Elsődleges módban előre dobja a labdát (bombát?), másodlagos módban váltogathatunk csapattársaink között, hogy kinek passzoljunk.

park vár ránk, hogy harcba induljunk velük. Többféle terepjáró, többféle repülő/lebegő jármű, tankok, robotágyúk miegymás… Talán itt van szükség a legtöbb emberre, nem csak az óriási nyílt terepek miatt, hanem a feladatok összetettsége miatt is. Kezdetben mindkét bázis elpusztíthatatlan. A pályán a bázisok között több úgynevezett „power node" (nevezzük csomópontnak) található. A bázisok, és a csomópontok a térképen is látható vonalakon kapcsolatban állnak egymással. Annyit kell tennünk, hogy a vonalakon végighaladva működésbe helyezzük a csomópontokat, így egyfajta áramkört hozunk létre, amely ha eléri az ellenséges bázist, elpusztíthatóvá teszi azt. Ha már elfoglaltunk és aktiváltunk egy csomópontot, egyrészt új csomópontok felé közvetítjük az „energiát", másrészt egy kis bázist hozunk létre, ahol először csak általunk használható járművek jelennek meg, és halálunk után itt „születünk" újra. Igazi háborús helyzetek alakulhatnak ki ezeken a pályákon, mivel előfordulhat, hogy egyszerre több helyen kell védekeznünk, miközben csapatunk támadó alakulata megpróbál egy új csomópontot elfoglalni. A dombtetőkön harckocsikból álló különítménybe futhatunk, de ha nem figyelünk, egy pusztító légitámadás áldozataivá is válhatunk.

TUDTAD-E?

Ha éppen egymással küzdő feleket látunk, eszünkbe ne jusson rájuk hagyni a csata kimenetelét. Ilyenkor az épp küzdőkön feltűnő új arcokat, így észre a sarkon segíthetünk csapattársunknak, vagy választhatunk egy potya prédát…

A lényeg, hogy minél több csomópontunk van, annál több az erőforrásunk, de annál nagyobb felületen válunk sebezhetővé. Könnyebb egy csomópontot védeni, mint kettőt, úgy viszont ritkán nyerhetünk. Stratégáknak való játékmód.

Mutant - Szintén új mód, ezúttal nem véresen komoly, inkább izgalmasan szórakoztató. A felállás a következő: kezdetben mindenki „normális" állapotban van, majd az első frag megszerzője szuperlénnyé változik. Láthatatlan lesz, telepakolva fegyverekkel, az életereje folyamatosan 100%-ra áll vissza, és egyéb különböző szuperképességek birtokába jut (dupla sebzés, quad-jump stb). Pontot csak ő szerezhet, így a többieknek mindent meg kell tenniük, hogy elpusztítsák, hogy aztán elpusztítója átvegye a helyét. A többi játékos közül csak egy képes a többieket megsebezni, az, aki épp a legroszszabbul áll. A többiek így jobban teszik, ha vállvetve küzdenek a mutáns ellen, mert egy az egy ellen szinte lehetetlen megölni. Közben persze figyelni kell az aljas módon élvezkedő „utolsóra" is, aki vesztenivaló híján (és mivel csak ő képes rá) bárkit célba vehet.

Invasion - Érdekes új játékmód. Az összes játékos, akár ember, akár bot, együtt küzd egy nagy rakás agresszív lény ellen. A lények hullámokban támadnak, és a veszett pillangótól a robotmedvéig mindenre fel kell készülnünk. A cél a lehető legtöbb hullámot túlélni. Kikapcsolódásnak ideális.

Ez hát az UT 2004 tíz játékmódja. Biztos vagyok benne, hogy most senkinek nem lesz oka panaszra, mert itt most tényleg mindent megkaptunk a készítőktől, újat és javított régit egyaránt. Csak győzzünk választgatni a lehetőségek között!

Pickup-ok

Adrenalin:
Minden tabletta 2 pontot ad az adrenalin-pontokhoz egészen 100-ig. A felhasználható képességeket korábban már tárgyaltuk.

Double Damage:
Valós dupla sebzés, hátránya a lilán világító fegyver.

Health Pack:
25 életerő (egészség) pontot ad a meglévőkhöz, maximum 100-ig.

Health Vial:
Kémcsőben tárolt egészség; 5 pontot ad akár 100-on felül is, 199-ig.

Keg O' Health:
100 pontnyi életerő, szintén 199-ig használható.

Normal Shield Pack:
50 pontos pajzs. A pajzs felfogja a sebzés nagy részét, ha elfogy, bajban vagyunk.

Super Shield Pack:
100 pontos pajzs, a Normal pajzson túl is használható 150 pontig.

Weapons Locker:
Ötletes dolog, egy kis fegyver- és lőszertartó. Ha világít a tetején a zöld lámpa, akkor érdemes átrohannunk rajta, mert van benne valami, amivel még nem rendelkezünk, vagy adott lőszerből több van benne, mint amivel rendelkezünk.

Mutatorok

Az UT egyéniségének és sikerének egyik alappillére, az úgynevezett mutator rendszer. A mutator nem más, mint egy egyszerű programkód, amely bizonyos paraméterek normális értékeken túli beállításával érdekes hatással lehet a játékmenetre. Lássuk, miről is van szó!

Air Control - az épp levegőben haladó (ugró, zuhanó) játékos sebességét állíthatjuk be vele, a viccestől a meghökkentőig.
Arena - A pályán szereplő összes fegyvert egy bizonyos típussá változtathatjuk, így mindenki egyenlő esélyekkel indul harcba.

BigHead - Minden megnyert csata után nő az adott játékos feje. Óvakodj a vízfejűtől!!!
BigWheels - BigHead mód járművekre (a kerekek nőnek).
Bonus Combos - két további adrenalin képesség.
Game Speed - a játékmenet sebességét szabályozhatjuk vele. Kezdők próbálkozhatnak 90% körüli sebességgel, drogosok próbálják ki mindkét végletet!
InstaGib - Ezzel a mutatorral az összes fegyvert lecseréljük egy módosított Shock Rifle-re, amellyel bárkinek elég egyetlen találat az azonnali halálhoz. Csak vérprofiknak ajánlott, és ők használják is töretlenül már 4 éve.
Lightning Guns - Minden Sniper Rifle helyett Lightning Gun-t kapunk.
LowGrav - Alacsony gravitáció. Hatalmasakat ugorhatunk, de igen lassan haladunk a

levegőben, így könnyű célponttá válhatunk. Az alacsony gravitáció a lövedékekre is hatással van.
No Adrenaline - Magától értetődik. Ha elegünk van a szupergyors vagy láthatatlan ellenfeleinkből, használjuk ezt a mutatort.
No SuperWeapons - Letiltja a Redeemert és az IonPaintert.
Onslaught Weapons - Bármelyik játékmódban elérhetővé teszi az amúgy csak Onslaught módban használható fegyvereket.
Quad Jump - a sima dupla ugrás helyett négyszer emelkedhetünk a levegőbe földetérés nélkül. Nagyobb magasság, nagyobb távolság.
Regeneration - másodpercenként 5 ponttal emelkedik az egészségünk egészen 100-ig.
Slow Motion Corpses - Kizárólag látványelem, lassított felvételt csinál a halál pillanatából.
Sniper Rifles - Minden Lightning Gun helyett Sniper Rifle-t kapunk.
Species Statistics - Minden faj különböző harci értékeket kap, érdekes mutator.
Super Berzerk - Erősebb fegyverek, ha öldökölni támad kedvünk.
UDamage Reward -
UTClassic - Minden visszatér az első UT stílusába, eltűnnek az új fegyverek és szabályok.
UT2003 Style - Önmagáért beszél, az UT2K3 rendszerét állítja be.
Vampire - 100 pontig gyógyíthatjuk magunkat az ellenség megsebzésével. Érdemes kipróbálni, sokat dobhat a játékélményen.

Zoom InstaGib - InstaGib+zoom, ha nagy, nyílt pályákon játszunk.

Létezik még pár szerverbeállítás, amelyek segítségével jócskán módosíthatunk a játékmeneten:

Friendly Fire - alaphelyzetben nem tudjuk megsebezni csapattársainkat, de ennek segítségével akár 200%-osra is állíthatjuk az eltévedt lövések sebzését.
Include Translocator - be- illetve kikapcsolhatjuk a translocatort az adott pályán.
Use Map Bot Count - felülbírálhatjuk a pálya készítője által meghatározott bot számot, ha szerintünk kevesebb vagy több gépi játékossal jobb lenne a meccs.
Use Custom Bots - Ha úgy tartja kedvünk, pontosan beállíthatjuk, milyen botok ellen és mellett szeretnénk játszani.
Weapon Stay - Ha bekapcsoljuk, a földön „heverő" fegyverek nem tűnnek el bizonyos idő után.

Nos, ezzel nagyjából mindent kiveséztünk, amit a játékról tudni érdemes, a cikk önmagában elég információk tartalmaz ahhoz, hogy egy teljesen kezdő játékos is elboldoguljon az UT2K4 világában. Mint látható, a sokszínűség mellett a módosíthatóság is nagy erénye a játéknak, mindenki beállíthatja a neki legkényelmesebb sebességet, begyakorolhatja kedvenc játékmódjait, bebarangolhatja kedvenc pályáit, tetszőleges szintű botok ellen gyakorolhat, és a szokásostól beláthatatlan távolságokig módosíthatja a játékmenetet (tipp: bombing run egy nyílt pályán, 60% sebességen, lowgrav, arena: biorifle, quadjump, vampire, regeneration és természetesen bighead mutatorokkal, Beethoven vagy Mozart zenéjére). Jó vadászatot!

Freak

TUDTAD-E?

CTF-játszmákban ne feltétlenül az kapja fel a zászlót, aki először ér oda. Semmi értelme félig lesérülve, páncél nélkül megkísérelnünk a zászló hazaszállítását, várjuk meg, amíg megérkezik egy sokkal jobban felszerelt társunk, egy sokkal jobban felszerelt társunk, így több eséllyel kaphat pontot a csapatunk.

CHEAT TIPP

FAR CRY

Játék közben nyomd meg a ~ billentyűt, ahol is megadhatod a kívánt cheatet

give_all_weapons=1 - Összes fegyver
give_all_ammo=1 - Maximális munició
god_mode_count=1 - Isten mód
\save_game - Mentés

SACRED

A játékot úgy indítsuk el, hogy adjuk meg paraméternek: /cheats=1 (például c:\games\sacred\sacred.exe /cheats=1) Ezután játék közben hívjuk elő a konzolt (~), majd adjuk be: 963. Innentől kezdve használhatóvá válnak az alábbi csalások:

cheat decap - ???
cheat lord - Isten mód
cheat suicide - Öngyilkosság
cheat teleport - teleport
cheat tp - teleport #2

HITMAN: CONTRACTS

Először is csináljunk egy biztonsági mentést a hitmancontracts.ini file-ról, majd az eredetit nyissuk meg egy editorral, és a lista végére írjuk be: EnableCheats 1 (ha esetleg már szerepel, akkor értelemszerűen nem kell, ha pedig 0 az érték, akkor azt írjuk át 1-esre). Mentsük el, majd indítsuk el a játékot és játék közben írjuk be a kódokat.

Slow motion mód - *IOISLO*
Bomba - *IOIER*
Élet visszatöltése - *IOIHITLEIF*
Boksz mód - *IOIHITALI*
Halál - *IOILEPOW*
Gravitáció - *IOIGRV*
Nail Gun mód - *IOINGUN*
Mega Force mód - *IOIPOWER*
Isten mód - *IOIRULEZ*
??? - *IOIPENNY*

KNIGHTS OF THE TEMPLE

Nyissuk meg egy editorral a DivinePowers.xrg filet, (\Starbreeze Studios\Knights Of The Temple\Sbz1\Registry\Rpg alkönyvtárban találhatod meg, de előtte érdemes egy biztonsági másolatot készíteni) majd írjuk be *SKILL_DIVINEPOWER_HEALING* - *SKILL_DIVINEPOWER_AURA* és *SKILL_DIVINEPOWER_SHOCKWAVE* ezzel némileg több életre és manapontra teszünk szert.

Nyisd meg a RpgSkills_Attacks.xrg filet, majd keresd meg a *SKILL_SPECIALATTACK* parancsot és a végére írj egy számot 1 és 3 között, így speciális támadásokra teszel szert.

Az alábbi kódokat pedig az options menüben adhatod be:

Cheat beállítások:	*overseer*
Bónuszok:	*nohud*
Karácsony:	*woz*
Rendezői változat:	*director*
Galéria:	*ships*
Sebezhetetlenség:	*minime James'*
„A nap munkája":	*james*
Jar-Jar Mód:	*jarjar*
Simon képek:	*simon*
Koncepciók:	*planets*
A programozók üzenete:	*ltdjgd*
Amidala kiszabadul :	*bigone*
Bónusz hajó:	*bluensf*
Képek:	*heroes*
Credits:	*credits*
Kép a programozókról:	*lateam*
Kép a többiekről:	*slteam*

GAME EXPRESSZ

CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK!!!

AKCIÓ JÁTÉKOK

	APOCALYPTICA	10,990
	AQUANOX	1,990
	AQUANOX 2	4,990
new	ARMED AND DANGEROUS	12,990
	ARMORED FIST 3	1,490
	BAD BOYS 2	7,990
	BANDITS	2,990
new	BATTLEFIELD 1942	12,990
new	BF1942: THE ROAD TO ROME	7,490
	BATTLEFIELD VIETNAM	11,990
	BF1942 CLASSIC	3,990
	BF1942 DELUXE	12,990
	BF1942:SECRET WEAP OF WW II	7,490
	BOND 007 NIGHTFIRE	12,990
	BOND 007 NIGHTFIRE CLASSIC	3,990
new	BREED +++	9,990
	CALL OF DUTY	10,990
	CELEBRITY DEATMATCH	7,990
	CHASER	4,990
	CHROME	6,990
	COLD ZERO	3,990
	CONFLICT DESERT STORM I.	3,990
	CONFLICT DESERT STORM II.	3,990
	CROC 1 CLASSIC	3,990
new	DAY OF DEFEAT	6,990
	DELTA FORCE 1	1,490
	DELTA FORCE 2	1,990
	DELTA FORCE BLACK HAWK D.	9,990
	DELTA FORCE LAND WARRIOR	1,990
	DELTA FORCE TASK DAGGER	3,990
new	DEUS EX: INVISIBLE WAR	9,990
	DEVASTATION	2,990
	DEVIL INSIDE	990
	DF - BLACK HAWK D.:TEAM SABRE	6,990
	DINO CRISIS 2	4,990
	DISNEY: TRON 2.0	6,990
	DRAGON'S LAIR 3D	2,490
	DUKE NUKEM MANHATTAN PR.	2,990
	EDGE OF CHAOS	2,990
	ENTER THE MATRIX +++	9,990
new	FAR CRY	7,990
	FINDING NEMO ACTION GAME	6,990
	FREEDOM FIGHTERS +++	11,990
	FREEDOM FORCE +++	5,990
new	GORKY ZERO	6,990
	GRAND THE AUTO 3 +++	4,990
	GREAT ESCAPE	4,990
	GTA VICE CITY +++	10,990
	GUN METAL	6,990
	HARRY POTTER +++	12,990
	HARRY POTTER 2	12,990
	HIDDEN & DANGEROUS 2	10,990
	IRON STORM	3,990
	LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	9,990
	LOTR:THE RETURN OF THE KING	12,990
	MAFIA +++	4,990
	MAX PAYNE 2 +++	10,990
	MESTERLÖVÉSZ - SNIPER	2,990
	METAL GEAR SOLID 2 +++	11,990
	MIDTOWN MADNESS	2,490
	MOHA: ALLIED ASSAULT +++	3,990
	MOHA: ALLIED ASSAULT DELUXE	11,990
	MOHA: BREAKTHROUGH	7,490
	MORTYR	2,990
new	PAINKILLER	7,990
	PINK PANTHER	1,990
	PRINCE OF PERSIA: SOT +++	9,990
	RAVEN SHIELD	6,990
new	RAVEN SHIELD: ATHENA SWORD	4,990
	RAYMAN 3.	2,490
	RAYMAN 3. COLLECTOR	7,990
	RAYMAN GOLD	2,490
	ROBOCOP	4,990
new	SECRET SERVICE	3,990
	SECRET WEAPONS OVER NORM.	6,990
	SOLDIER OF FORTUNE 2. GOLD	3,990
	SONIC ADVENTURE DX	9,990
new	SPACE RANGERS	6,990
	SPLINTER CELL +++	6,990
	SPLINTER CELL COLLECTOR	6,990
	STAR WARS /JEDI ACADEMY	10,990
	STAR WARS: JEDI KNIGHT... +++	3,990
	STAR WARS: JEDI OUTCAST	3,990
	STAR WARS: THE PHANTOM	3,990
	STATE OF EMERGENCY	7,990
	STUART LITTLE 2	3,990
	STUART LITTLE BIG CITY	2,990
	TACHYON:THE FRINGE	1,490
	TERMINATOR 3	3,990
	TOM AND JERRY	2,490
	TOMB RAIDER: ANGEL OF D. +++	7,990
	UNREAL TOURNAMENT 2003	3,990
new	UNREAL TOURNAMENT 2004	10,990
	VIETCONG +++	6,990
	WARHAMMER 40000	3,990
new	WILL ROCK	2,490
new	WOLFENSTEIN SPEC. ED.	3,990

STRATÉGIAI JÁTÉKOK

	AFRIKA KORPS VS DESERT RATS	6,990
new	AGAINST ROME	7,990
	AGE OF EMPIRE GOLD	2,490
	AGE OF WONDERS SHADOW M.	9,990
	AIRLINE TYCOON EVOLUTION	1,990
	AIRPORT TYCOON 2.	4,990
	ALIEN ANARCHY	790
new	ALIEN NATIONS	1,990
	AMERICAN CONQUEST	4,990
	AMERICAN CONQUEST: FIGHT...	7,990
	ANNO 1503	12,990
	ANNO 1602 CLASSIC	3,990
new	ANNO DOMINI	2,990
	ANTANT	9,990
new	BLACK AND WHITE: CREATURE I.	6,990
	C&C GENERALS +++	12,990
	C&C GENERALS DELUXE	11,990
	C&C GENERALS:ZERO HOUR +++	7,490
new	C&C RED ALERT 2 + YURI	9,990
	C&C RED ALERT 2 CLASSIC	3,990
	C&C RED ALERT 2: YURI'S REV. +++	2,990
	C&C RED ALERT CL	3,990
	C&C RENEGADE +++	12,990
	C&C TIBERIAN SUN CLASSIC	3,990
	CAPITALISM 2.	2,990
	CAR TYCOON	1,990
	CHAMPIONSHIP MANAGER 03/04	9,990
	CHESSMASTER 6000	2,490
	CIVIL WAR - GREAT BATTLES	3,990
	CIVILIZATION III	3,990
	COMMANDOS 2. /PREM.COLL. +++	2,990
	COSSACKS ANTHOLOGY	9,990
	COSSACS: BACK TO WAR	2,990
	CRAZY FACTORY	1,990
	CULTURES 2	2,990
	DEEP SEA TYCOON.	4,990
	DESPERADOS	2,990
	DINO ISLAND	1,990
	EMPEROR BATTLE FOR DUNE +++	3,990
	EMPIRES:DAWN OF THE M. W.	6,990
	ETHERLORDS	1,990
	EUROPE 1400: THE GUILD	3,990
	EUROPE 1400: THE GUILD ADD-ON	3,990
	FIRE CHIEF	2,990
new	GANGLAND	9,990
	GLOBAL OPERATIONS	12,990
	GOLEM	990
	HAEGEMONIA	3,990
	HAEGEMONIA COLL	6,990
	HAEGEMONIA: A SOLON HAGY.	3,990
	HEAVEN & HELL	4,990
	HEROES IV. +++	5,990
	HEROES IV. GATHERING STORM	5,990
	HEROES IV. PACK	9,990
	HEROES IV. WINDS OF WAR	5,990
	HIDDEN STROKE	6,990
	HOTEL GIANT	3,990
	IMPERIALISM 2.	2,490
	INDUSTRY GIANT 2 KIEGÉSZÍTŐ	3,990
	INDUSTRY GIANT 2.	1,990
	KNIGHTS & MERCHANTS 2	6,990
	KOREA: AZ ELFELEDETT KONFL.	4,990
	LORDS OF EVERQUEST	3,990
	MAGIC THE GATHERING BGR.	9,990
	MASTER OF ORION 3	2,990
	MONOPOLY TYCOON	3,990
	MOON TYCOON	2,990
	NAPOLEON	3,990
	NO MAN'S LAND	4,990
	PANDORA'S BOX	2,490
	PANZER GENERAL 3.	2,490
	PARADISE CRACKED	2,990
	PLATOON +++	2,990
	POKOLI SZOMSZÉDOK +++	7,990
	PORT ROYALE	2,990
	RAILROAD PIONEER	7,990
	RAILROAD TYCOON 3	9,990
	REPUBLIC: THE REVOLUTION +++	1,990
	ROLLERC. TYC. 2 TIME TWIST.	6,990
	SEARCH & RESCUE 2	1,990
	SEARCH & RESCUE 3	2,990
	SETTLERS 3. GOLD	2,490
	SHOGUN CLASSIC	3,990
	SHOGUN: MONGOL INVASION	3,990
new	SIEGE OF AVALON	2,990
	SILENT STORM	7,990
	SIM CITY 3000 CLASSIC	3,990
	SIM CITY 3000 WE CLASSIC	3,990
	SIM CITY 4	12,990
	SIM CITY 4 DELUXE +++	11,990
	SIM CITY 4:RUSH HOUR +++	7,490
	SOLDIERS OF ANARCHY	3,990
	SPACE COLONY	7,990
	STEAMLAND	4,990
	STRONGHOLD: CRUSADER	9,990
	SUDDEN STRIKE 2	2,990
	SUDDEN STRIKE ANTHOLOGY	5,990
	SUDDEN STRIKE II GOLD	3,990
	S.W.I.N.E.	2,990
	THE PARTNERS	1,990
	THE SIMS ABRAKADABRA	7,490
	THE SIMS DELUXE EDITION	7,490
	THE SIMS DOUBLE DELUXE ED.	11,990
	THE SIMS HOT DATE	4,990
	THE SIMS HOUSEPARTY	4,990
	THE SIMS ON HOLIDAY	4,990
	THE SIMS SUPERSTAR	7,490
	THE SIMS UNLEASHED	7,490
	THEME PARK INC. CLASSIC	3,990
	TORTUGA	6,990
	TRAFFIC GIANT GOLD	1,990
	TROPICO 2	9,990
	UFO: AERMATH	9,990
	VEGAS: MAKE IT BIG	3,990
	VIETNAM MED+EVAC	6,990
	WAR & PEACE	2,990
	WILD LIFE PARK	7,990
	WORLD WAR III +++	1,990
	WORMS 3D	11,990
	WW2 FRONTLINE COMMAND	4,990

+++ SZUPER AKCIÓ - INGYEN VÉGIGJÁTSZÁST, LEÍRÁST KÜLDÜNK A JÁTÉK MELLÉ!!! CSAK NÁLUNK!!!

CSAK NÁLUNK PONT GYŰJTŐ AKCIÓ!

MINDEN MEGKEZDETT 1000 -NYI RENDELÉS 1 PONTOT ÉR, MELY PONTOK GYŰJTHETŐK ÉS BEVÁLTHATÓK TÖBBEK KÖZÖTT AZ ALÁBBI ÉRTÉKES, JÁTÉKOKKAL KAPCSOLATOS AJÁNDÉKOKRA:

10 PONT - AJÁNDÉK PC.GAMES ÚJSÁG
25 PONT - AJÁNDÉK EGÉRPAD, VAGY BÖGRE, VAGY KULCSTARTÓ
50 PONT - AJÁNDÉK PÓLÓ, VAGY PC.GAMES DVD-S ÚJSÁG
100 PONT - AJÁNDÉK SZOVER, VAGY VÁLLTÁSKA

Disney Interactive AKCIÓ

DISNEY: ALADDIN	1,290
DISNEY: ATLANTIS	1,990
DISNEY: BEAUTY AND THE BEAST	2,990
DISNEY: BUG'S LIFE	990
DISNEY: BUZZ LIGHTYEAR OF...	1,990
DISNEY: CINDERELLA C.+AJÁNDÉK	5,990
DISNEY: DALMATIANS COLLECTION	6,990
DISNEY: DINOSAUOR ACTION G.	1,990
DISNEY: DMA CARTOON MAKER /CL	2,990
DISNEY: DMA DELUX 4. /CL	2,990
DISNEY: DONALD QUACK...	1,990
DISNEY: EMPERORS NEW GROOVE	1,990
DISNEY: GOOFY	1,990
DISNEY: JUNGLE BOOK	1,290
DISNEY: KINCSES BOLYGÓ	4,990
DISNEY: LILO AND STITCH /CL	2,990
DISNEY: LION KING OPERATION	4,990
DISNEY: MAGIC ARTIST 2.	990
DISNEY: MAGICAL RACING	2,990
DISNEY: MALACKA, A H?S	2,990
DISNEY: MONSTERS INC.	1,990
DISNEY: PETER PAN /CL.	2,990
DISNEY: PRINCESS	1,290
DISNEY: TARZAN ACTION GAME	990
DISNEY: TIGGER'S HONEY /CL	2,990
DISNEY: TOY STORY 2.	990
DISNEY: ULTIMADE RIDE/COASTER	2,990
DISNEY: VILLAINS REVENGE	1,290
DISNEY: MACKÓTESTVÉR	6,990

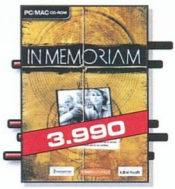
TÖBB MINT 400 JÁTÉK!

KALAND/RPG JÁTÉKOK

ANOTHER WAR	1,990
ARCHANGEL	1,990
ARX FATALIS +++	3,990
ATLANTIS II	1,990
BATTLE REALMS	3,990
BATTLE REALMS / WINTER OF W.	1,990
BREATH OF FIRE	7,490
BROKEN SWORD:THE SLEEPING...	6,990
CSI: CRIME SCENE INV	2,490
CYPHER	8,990
FULL THROTTLE	2,490
GLADIATORS OF ROME	3,990
GRIM FANDANGO	2,490
ICEWIND DALE & HEARTH OF W. +++	3,990
ICEWIND DALE 2	5,990
IN MEMORIAM	3,990
KNIGHTSHI	7,990
LAW & ORDER	990
LIONHEART	5,990
MIGHT AND MAGIC IX +++	5,990
MORROWIND +++	2,990
MORROWIND TRIBUNAL	3,990
NEVERWINTER NIGHTS +++	3,990
NEVERW. NIGHTS: HORDES	7,990
NEVERW. NIGHTS: SHADOWS +++	7,990
RUNAWAY: A ROAD ADVENTURE	6,990
SACRED	6,990
SAM&MAX: HIT THE ROAD	2,490
SCHIZM II	8,990
SEVERANCE: BLADE OF DARKN.	2,990
SHADOWBANE + THE RISE OF CH.	12,990
SHERLOCK HOLMES	2,990
SILENT HILL 2 DIRECTOR'S CUT	9,990
SILENT HILL 3 +++	11,990
SPELLS OF GOLD	4,990
SYBERIA +++	2,990
TEMPLE OF THE ELEMENTAL EVIL	3,990
THE DIG	2,490
URU: AGES BEYOND MYST	4,990
WIZARDRY 8	2,990

SZIM/SPORT JÁTÉKOK

BOWLING U.S.A	790
COLIN MCRAE RALLY 04	10,990
COLIN MCRAE RALLY 2.0	2,490
COLIN MCRAE RALLY 3.	8,990
COMANCHE 4	3,990
COMANCHE GOLD	1,490
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	2,490
CRIMSONS SKIES	2,490
DESTROYER COMMAND	2,490
DRIVER 1 - 2 SPEC. ED.	6,990
DRIVER BEST OF	2,990
ENIGMA: RISING TIDE	6,990
F.A.PREMIER LEAGUE 2001 CL	3,990
F1 2001	3,990
F1 CAREER CHALLENGE '99-2002'	3,990
F-16	1,990
F-22 LIGHTNING 3	1,990
FIFA 2002 CLASSIC	3,990
FIFA 2003 + NFS HP2	9,990
FIFA 2004 + TOTAL CL. MAN. 2004	14,990
FIFA FOOTBALL 2003	12,990
FIFA FOOTBALL 2004	11,990
FLIGHT SIMULATOR 98	2,490
GOTHIC 2	7,990
GRAND PRIX 3 ADD ON 2000	7,990
HARD TRUCK	2,990
HARRY POTTER QUIDDITCH WC	11,990
HELI HEROES	1,990
HELL-COPTER	990
HORIZONS EMPIRE OF ISTARIA	7,990
INDY CAR SERIES	1,990
INSANE	2,990
ISS 3	9,990
KING OF THE ROAD	3,990
KNIGHT RIDER	2,900
LOCK ON: MODERN AIR COMBAT	9,990
MADDEN NFL 2003	13,990
MADDEN NFL 2004	11,990
MIDNIGHT CLUB 2	6,990
MIG 29	1,990
MOTOCROSS MADNESS 2.	2,490
MOTORACER 3	2,990
NBA LIVE 2003 + NFS HP2	9,990
NBA LIVE 2003 CLASSIC	3,990
NBA LIVE 2004	11,990
NEED FOR SPEED HP 2 +++	12,990
NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	3,990
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	11,990
NEED FOR SPEED: HP 2	12,990
NEXT GENERATION TENNIS	2,990
NHL 2002 CLASSIC	3,990
NHL 2003	12,990
NHL 2004	11,990
NICKTOONS RACING	2,990
OUTDOOR SPORTS	790
PANZER ELITE GOLD	3,990
PET RACER	3,990
PRO BEACH SOCCER	3,990
PRO EVOLUTION SOCCER 3	11,990
RACING SIMULATION 2	990
RALLY TROPHY	3,990
RC CARS	4,990
SCREAMER 4X4	990
STAR WARS: EP. I. RACER	3,990
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	3,990
STAR WARS: X-WING COLLEC./CL	3,990
SUBCOMMAND	3,990
SUPERBIKE 2001 CLASSIC	3,990
THE ITALIAN JOB	3,990
TIGER WOODS 2003 CLASSIC	3,990
TIGER WOODS 2004	11,990
TOCA 2 TOURING CARS	2,490
TOTAL CLUB MANAGER 2003	3,990
TOTAL CLUB MANAGER 2004	10,990
TRAINZ	1,990
V-RALLY 3	6,990



VEGYES JÁTÉKOK

ÁLLATOK A TERMÉSZETBEN	1,990
BIONICLE: THE GAME	8,990
CASANOVA	990
CHESSMASTER 9000	2,490
CHUTES AND LADDERS	1,490
CREATOR HARRY POTTER	3,990
CREATOR HARRY POTTER 2	7,990
FÖLD, VÍZ ÉS LEVEG?	1,990
FORMÁK ÉS SZÍNEK	1,990
FOUR-FOUR-TWO	1,990
GAME OF LIFE	1,490
GONDOLKODJ ÉS VÁLOGASS	1,990
GONDOLKOZZ GYORSAN!	1,990
GONDOLKOZZ!	1,990
GUESS WHO	990
HUGO - HAJSZA A FEK. GY. UTÁN	3,990
HUGO A SZAVANNA HÖSEI	3,990
KERESZTESLOVAGOK	1,990
KIRIKOU	990
LOCK 'N LOAD PC PACK	4,990
MATEK	1,990
MEMÓRIA & LOGIKA	1,990
NO, MEGÁLLJ CSAK!	2,990
PURE PINBALL	2,990
SLAM TILT /DAMON	1,290
SMILEY FACTORY	990
TRAIN TOWN	1,290
TIMOTHY	1,990
TÜNDÉRMESÉK	1,990
ULTIMATE DINOSAUR COLLECTION	1,990
YU-GI-OH:POC MILLENEUM	11,990
YU-GI-OH:POC STANDARD	9,990

SZINKRONIZÁLT FELIRATOS

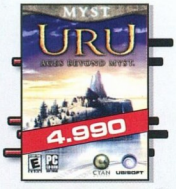
MINDEN MEGRENDELÉSKOR AJÁNDÉK A2-ES POSZTERT KÜLDÜNK!

HAMAROSAN MEGÉRKEZIK JEGYEZD ELŐ MÁR MOST!

A FENTI SZOVEREK MEGRENDELHETŐK AZ ALÁBBI MÓDON:
LEVÉLBEN: 1325 BUDAPEST PF.: 315 - TELEFONON: 06-1-379-7989

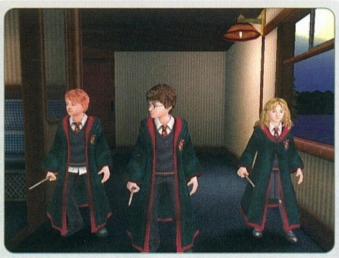
BUDAPESTRE ÉS VIDÉKRE 4000 ALATT 690, MÍG E FÖLÖTT 990 POSTÁZÁSI KÖLTSÉGET SZÁMÍTUNK FEL CSOMAGONKÉNT. A CSOMAGKÜLDÉS SZABÁLYZATA, A VÁLLALÁSI FELTÉTELEK, A PONTGYŰJTŐ AKCIÓ AKTUÁLIS AJÁNDÉKAI ÉS A RÉSZLETES NAPONTA FRISSÍTETT ÁRLISTA MEGTEKINTHETŐ A WWW.GAMEEXPRESSZ.HU CÍMEN!

A GAMEEXPRESSZ CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLATOT A GAME PRESS K ÜZEMELTETI.

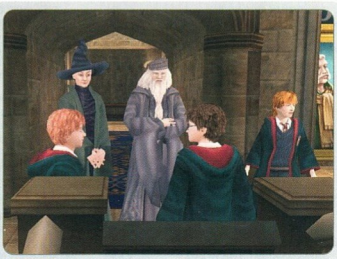


HARRY POTTER AND THE PRISONER OF AZKABAN

Van egy olyan érzésem, hogy Harry Pottert nem kell bemutatnom senkinek. Az ifjú varázslótanonc kalandjait a világ minden felén ismerik: öt könyv, két film, jó pár videojáték, nomeg rengeteg műanyag figura és Lego-szett terjesztette eddig a franchise hírnevét. Miközben az elkeseredett munkanélküliből milliomossá avanzsált Rowling néni épp a hatodik kötet megírásán vajúdik, lassan megérkezik a mozikba a harmadik rész, Az azkabani fogoly filmváltozata. A premierrel egy napon kerül a boltok polcaira az új játékadatpáció is, melyet nekem már most lehetőségem volt végigjátszani a kiadó és a forgalmazó jóvoltából.



A játék indítása után a szokásos főmenüben találjuk magunkat. Mielőtt belevágnánk a kalandokba, vessünk egy pillantást a beállításokra az Options pont alatt. Fent három fület láthatunk, melyek közül először a „Sound & Video" feliratút vesszük tüzetesebben szemügyre. A három csúszka: Gamma, Brightness, Contrast önmagáért beszél: a kép fényerejét, világosságát és kontrasztját módosíthatjuk, ha szükségét érezzük. A Resolution feliratú lenyíló ablakban a felbontást adhatjuk meg - ha lassú a játék, próbálkozhatunk ennek csökkentésével jobb sebesség elérése érdekében. Alatta a színmélység állítható: 32 biten szebb, 16-on gyorsabb lesz a játék. A jobboldali Music-, illetve Effects Volume csúszkákon a zenék és a hanghatások hangerejét állíthatjuk be. A „View Game Credits" gombbal a készítők névsorát böngészheti át, akinek erre van ingerenciája. Én személy szerint inkább javaslom, hogy térjünk rá a haladó részlegre (Advanced fül). Itt a grafika finomhangolását végezhetjük el: a környezet, a karakterek, valamint az objektumok (World-, Character-, és Object Detail) részletességének megadásán túl ki-be kapcsolgathatjuk az árnyékokat, valamint a dinamikus megvilágítást (Shadows, Dynamic Lighting). Végül, de egyáltalán nem utolsósorban, be kell állítanunk a kezelést is (Input fül). Az alap gombkiosztás egész jól használható: emberünket a szokásos WASD kiosztás szerint irányíthatjuk - a WS az előre-hátra haladáshoz (Forward-Backward) , az AD pedig a jobbra-balra oldalazáshoz (Strafe Right-Left) használatos. Ugrani (Jump) a Ctrl-al, illetve a jobb egérgombbal lehet. Varázspálcánkat a rágcsáló bal fülének megnyomásával vehetjük használatba. A TAB hívja elő a térképet (Open Map), az Enter az átvezető mozik kihagyására (Skip Cut Scene) szolgál, az Esc pedig kivisz minket a menübe. Forduláshoz, nézelődéshez mindenképpen az egér használatát javaslom - ehhez az érzékenységet nem árt kisség feljebb tolni a Game Mouse Speed csúszkán, a fel és le irányok invertálásának ki vagy bekapcsolása viszont ízlés dolga. Az alapértékeket bármikor vissza tudjuk állítani a „Restore Default Settings" gomb segítségével, így bátran kísérletezhetünk, ha nem találjuk kényelmesnek a kezdeti kiosztást. Ha végeztünk, irány a főmenü, majd a New Game pont, ahol egy mentéshely kiválasztásával bele is vethetjük magunkat a kalandokba.



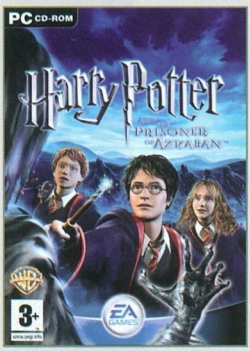
Kezdődjék a mese!

Hermione, Ron és Harry immár harmadik évüket kezdik meg a Roxfort Varázslóképző Iskolában. Ezúttal a tavalyi gikszert is sikerül elkerülni, vagyis a két fiú nem késik le vonatot - a három jó barát együtt üldögél a zakatolva robogó Roxfort Expressz leghátsó kocsijának utolsó fülkéjében. A beszélgetés természetesen a Reggeli Próféta vezércikke körül forog: Sirius Black, a közveszélyes gyilkos megszökött az Azkaban rettegett varázslóbörtönéből, és most Harry Potter életére tör. Végül Makesz, Ron patkánya vet véget a diskurzusnak: gazdájától megszökve kirohan ugyanis a fülkéből. A gyerekek azonnal a rakoncátlan rágcsáló nyomába erednek, mi pedig át is vehetjük az irányítást.

Az első, vonatos szint egyfajta gyakorlópályának tekinthető, így rengeteg tippet kapunk a kezelést illetően. Ami először szembetűnik: ezúttal a mind a három főhős szerepet kap a játékban. Gyakran együtt kell barangolni velük, ilyenkor egyiküket mi irányíthatjuk, társaink pedig önállóan követnek és segítenek minket. Sajnos azonban nem választhatjuk meg, hogy kivel szeretnénk lenni, ezt minden esetben automatikusan meghatározza a program. A vonatfolyosón például Harry-t kell irányítanunk: benézhetünk a fülkékbe, ahol szóba lehet elegyedni roxforti diáktársainkkal (egyszerűen menjünk közel hozzájuk). Miután mindenhova bekukkantottunk, és üdvözültük az ezúttal gazdájuk nélkül tespedő Crak-

- **CD Link: Hátterkép, Screensaver, Ingyenes játékok, Fontok, Extrák**

- **Fejlesztő: EA Games**
- **Kiadó: Electronic Arts**
- **Megjelenés: 2004-Június-04**
- **Kategória: Kaland**
- **Honlap: http://harrypotter.ea.com/hppoa/**



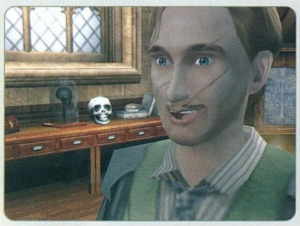
Mostro párost is, elérkezünk a kocsi végébe. Makesz sajnos kicsúszik a kezünk közül, utunkat pedig egy lelakatolt ajtó állja el. Persze ez egy roxforti harmadévesnek nem lehet akadály: nyomjuk le az egér bal gombját, majd célozzunk pálcánkkal az átjáróra: mikor a kulcslyuk ábra megjelenik a levegőben, elengedhetjük a gombot, hogy hősünk elsüsse a zárak nyitására szolgáló Alohomora bűvigét.

A következő vagonban a magasságkülönbségek leküzdésének módszereit sajátíthatjuk el. Az alacsonyabb ládáknak egyszerűen nekiszaladhatunk, Harry magától felkapaszkodik rájuk. A magasabbak esetében használnunk kell az ugrás gombját is. A harmadik kocsiban egy méretes láda torlaszolja el az utat. Tapasztaltabbak felfedezhetik rajt a Depulso varázsige jelét, így máris világos, mi a feladat: használjuk pálcánkat, és lökjük arrébb a dobozt egy jó irányzott bűbájjal. A sárga kincsesládákat nyissuk ki a már ismert Alohomora segítségével, majd szedjük össze a szétguruló Mindenízű Drazsét. Ne feledkezzünk meg a rácsos tárolók kinyitásáról sem, melyek mögött újabb ládákat lelhetünk. Az ajtó előtt lebegő varázskönyvön áthaladva elmenthetjük a játékállást, majd folytathatjuk Makesz keresését. A következő vagonból látszólag nem visz tovább az út, vegyük hát szemügyre a baloldalt látható, méretes szekrényt. Rögtön három Alohomora ikont is láthatunk rajta, ami azt jelzi, hogy hőseink csak együttes erővel képesek kinyitni a zárat. Tartsuk hát lenyomva az egér bal gombját mindaddig, míg társaink is beizzítják saját pálcájukat, és már három Alohomora-jel lebeg a szekrény előtt. Ekkor felengedve a gombot feltárul az ajtó, mely mögött egy vízköpő-szobor lapul. Ilyennel már találkozhattak a tapasztalt HP-veteránok, így már lendítik is pálcáikat: a szoborra Lumos bűbájt küldve ugyanis titkos átjárókat fedhetünk fel. Ezúttal is kiderül, hogy a szemközti fal nem is olyan szilárd, mint hittük - sétáljunk át rajta nyugodtan. Túloldalon kellemetlen meglepetés vár ránk: néhány repülő könyv támad hőseinkre.

TUDTAD-E?

Még mindig nem tudni, ki alakítja majd a gonosz Voldemortot a negyedik rész filmváltozatában. Rowan Atkinson (atlas Mr. Bean) neve is felmerült, ám ő erősen tagadta a hírt...

A Depulso bűvige itt jól fog jönni, fő, hogy célozzunk pontosan vele. Győzelem esetén pillantásunk vessük a jobb-szemközti sarokba, ahol egy Depulso jellel ellátott gombot találunk. Ezen az említett varázst alkalmazva megnyílik előttünk az út a ráccsal körbevett kincsesládához. Az édesség begyűjtése után irány a következő kocsi, ahol rengeteg rémséges teremtmény vár ránk - szerencsénkre csak ládáikból, ketreceikből figyelnek minket. Meg sem lepődünk, mikor régi riválisunkat, a galád Draco Malfoyt ilyen társaságban látjuk vi-



szont. Az viszont már kellemetlenül érint, hogy ránk szabadít egy példányt a Szörnyek Szörnyű Könyvéből, melynek lapjait ismét csak a Depulso használatával tehetjük ártalmatlanná. Kitartásunkat egy Varázslókártyával jutalmazza a játék - összesen nyolcvan darabot gyűjthetünk majd össze ezekből kalandjaink során. Az ajtó mögött végre megleljük Makeszt, ám nem örülhetünk sokáig - hirtelen sötétség száll a vonatra, és a halál hideg lehelete dermeszti meg a levegőt... A szemközti ajtó hirtelen kivágódik, és egy rettenetes dementor, az Azkaban szörnyű őreinek egyike jelenik meg előttünk. Mivel Harry eszméletét veszti (tisztára mint Frodó a gyűrűlidércek sikolyától...), Hermione pedig segítségért szalad, Ronnal kell feltartanunk a túlvilági teremtményt az erősítés megérkeztéig. Figyeljünk hát a felbukkanó Depulso-jelekre, és küldjünk rájuk bűbájt, amilyen gyorsan csak tudunk! A küzdelem reménytelennek tetszik, ám ha kitartunk, befut Hermione Lupin professzorral az oldalán. Az új sötét varázslatok kivédése tanár elűzi a támadót, mi pedig egy csöppet fellélegezhetünk, hiszen sikeresen teljesítettük a kiképzést.

Harry Potter-szótár

Mivel a játék angol nyelven kommunikál velünk, gondoltam hasznát veszitek ennek a kis összefoglalónak, amely legfontosabb nevek és tárgyak magyar megfelelőjét tartalmazza, lehetőleg hűen a könyvek fordításához.

Hogwarts - Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola
Crabbe - Crak
Goyle - Monstro
Scabbers - Makesz
McGonagall - McGalagony
Peeves - Hóborc
Buckbeak - Csikócsőr
Pixie - Tündérmanó
Monster Book of Monsters - Szörnyek Szörnyű Könyve
Defense against dark spells - Sötét varázslatok kivédése
Charms Class - Bűbájtan óra
Transfigurations Class - Átváltoztatástan
Caring Magical Creatures - Varázslények gondozása
Marauder's Map - Tekergők Térképe
Shrieking Shack - Szellemtanya
Bertie Bott's Every Flavour Beans - Bogoly Berti-féle Mindenízű Drazsé
Gryffindor - Griffendél
Hufflepuff - Hugrabug
Ravenclaw - Hollóhát
Slytherin - Mardekár
Quiddich - Kviddics
Collector's Card - Varázslókártya

TUDTAD-E?

Végre megtalálták a lányt, aki Cho Chang-et alakítja majd a negyedik filmben. A neve Katie Leung, és eddig még sosem próbálkozott színészkedéssel.

játékelemmel ismerkedhetünk még meg ezen a pályán; ilyeriek az átugrandó szakadékok (szerencsére a leesés csak egy kis életerővesztéssel jár, de nem kell újrakezdeni az egész szintet), a lovagi páncélok, melyekből a Depulso alkalmazásával édességet nyerhetünk, vagy titkos átjárókra lelhetünk; illetve az ugrószőnyegek. Utóbbiakat a Spongify varázzsal aktivizálhatjuk, majd rájuk lépve és az ugrás gombját megnyomva hatalmasat repülhetünk. Az irány beállításával ilyenkor nem kell törődni, mindenképpen a megfelelő helyre repít minket a szőnyeg. Itt találkozunk először néhány újfajta ellenséggel is. A gonosz manócskák (imp), a tündérmanók (pixie) és a tűzrákok (fire crab) legyőzésének fortélyairól külön leírást mellékelek. Azt javaslom, figyelmesen mozogjatok a pályán, minden páncélt, képet, ládát próbáljatok megbűvölni, akár többször egymás után is. Szedjetek össze minden drazsét, üstsütit (Cauldron Cake) és tökpástétomot (Pumpkin Pastie), amennyit csak lehet, később jó hasznát veszitek majd! Életerőtöket a csokibékák (Chocolate Frog) begyűjtésével tudjátok a harcok után feltölteni. Ha sikerült végigmenni, és mind a tíz pajzsot megtalálni, a Drazsé Szobát kapjuk jutalmul. Ellenkező esetben megpróbálhatjuk újra, ezúttal figyelmesebben végigmenni a pályán, felkutatva a kihagyott vérteket is.

Carpe Retractum Challenge

Megérkezésünket követően nincs időnk pihenni: máris az első órán találjuk magunkat. A sötét varázslatok kivédése tárgyat ezúttal a vonaton megismert Lupin professzor tanítja, aki mindjárt egy új bűvigével ismerteti meg az osztályt. A bemutatás feladata Ronra hárul, így a hátsó ajtón belépve vele indulhatunk a Kihívás teljesítésére. Összesen tíz pajzsot kell begyűjteni az ügyességi feladatokat felvonultató pályán, legtöbbször a Carpe Retractum bűbáj felhasználásával. Az új varázslatot a lila fénygömbökön tudjuk alkalmazni: vagy magunkat tudjuk feléjük húzni, vagy azokat húzhatjuk magunk fel, így aktiválva kapcsolókat, vagy éppen lenyítva a titkos átjárók ajtóit. Sok

Varázslények legyőzése óra

Ezúttal vendégtanító, Immortal professzor érkezett a Roxfortba, hogy a mágikus teremtények elleni harcról tartson előadást. Bizony-bizony, sok varázslény határozottan ellenséges természetű, és még szeretett iskolánkban is összeakadhat kellemetlen ellenfelekkel az, aki túl messzire merészkedik... Szerencsére mindegyikünknek megvan az ellenszere, íme:

Repülő könyvek (Flying Books): Szerencsére nem túl mozgékonyak, így könnyű becélozni őket a Depulso varázsigével. Időnként kis golyócskákat lőnek ránk, amelyek elől ajánlatos elmozogni, az oldalazás használatát ajánlom.

Szörnyek Szörnyű Könyve: lapjai körülötte lebegnek, ezeket kell Depulso-val kilőnünk. Próbáljunk arra célozni, amelyik épp felénk indul - így elkerülhetjük a sebződéssel járó érintkezést.

Tündérmanó: más néven Pixie, apró, kék fényű szárnyas lények, igazi csínytevők. Általában tömegesen támadnak, és ilyenkor még veszélyesek is lehetnek - felénk dobált labdáik fájdalmas sebzést okozhatnak. Mozogjunk sokat, de közben folyamatosan nyomjuk a pálcahasználat gombját, és célozzunk a manókra. Így ők nem tudnak eltalálni minket, mi viszont szépen egyesével leszedhetjük őket.

Imp: idegesítő kis manócskák, akik összevissza szaladgálnak, csúfolódnak, és robbanó kekszet dobálnak ránk. Ez lesz a vesztük is, hiszen a szeretetcsomagokat visszaküldve a feladónak elintézhetjük őket. Legjobb, ha megállunk szembe velük, és megvárjuk, amíg kekszet dobnak felénk - ekkor lépjünk egyet oldalra, majd vegyük fel a robbanó sütit (egyszerűen rá kell menni), és a bal egérgombbal dobjuk vissza. Mindezt nem árt gyorsan véghezvinni, mert a földön heverő kekszek egy idő után maguktól is eldurrannak - erre egy bugyborékoló hang figyelmeztet minket.

Tűzrák: ne menjünk közel hozzájuk, mert hátsójukból láncsóvát lőhetnek ránk. Legjobb, ha messziről a hátukra fordítjuk őket egy Rictusempra varázzsal, majd Depulsoval belökdöshetjük az ártalmatlanná tett állatkát a helyére, a rács mögé. Arra ügyeljünk, hogy egy idő után vissza tudnak fordulni, ezt ne engedjük meg nekik.

Hóborc: a rosszindulatú szellemmel többször is összeakadunk a játék során. Lényeg, hogy mindig együttes varázslatokkal kell operálnunk, egyedül semmire sem megyünk ellene.

Bundinum: Zöld, sokszemű paca, amely mérges gázokat ereget. Rictusemprával bénítsuk meg, majd ugorjunk rá. Miután eltűnt, várjuk meg, míg a gőze is eloszlik, mert az is sebez.

Tűzszalamandra: Először meg kell fagyasztani egy Glacius igével, majd széttörni a Rictusemprával. Ezzel azonban még nincs vége: a tűzből akárhányszor újra tud születni, így azt is el kell oltanunk a Glacius segítségével.

Csontváz: minél messzebb vagyunk tőle, annál biztonságosabb! A felénk dobált csontok elől is könnyebb kitérni, ha nincs túl közel. Kétszer kell rá a varázslatot elsütnünk, hogy darabjaira hulljon.

A második emelet kiterjedtebb az előzőnél: a bübájtan terem és a könyvtár mellett jópár titkot is rejt. Ilyen a vízköpőtől balra, egy Lumos varázslat hatására megnyíló fal; a falon függő drapéria, melyre szintén érdekes elsütnünk egy bűvigét; vagy a jobb kéz felé, a folyosó végén látható könyvespolc, amely mögött rejtett szoba található.
A harmadikon a sötét varázslatok kivédése terem található. A negyedik, ötödik és hatodik szint főleg a portréajtók miatt érdekes.
A hetediken is találunk ilyet, na meg itt van a Griffendél klubhelysége, valamint a Weasley-ikrek híres varázsboltja is. Néhány tanács a vásárláshoz: vegyünk meg minden kártyát, amit csak tudunk - a drazsék és tökök másra úgysem jók. Az üstsütiket portréjelszavakra cseréljük be, szinte biztos, hogy meg fog térülni a befektetés. Vehetünk csokibékát is, ha nagyon le lennénk gyengülve, de ennek általában nincs sok értelme. Amennyiben végképp nem tudunk a portré-jelszavakhoz elegendő sütit szerezni (amit nem nagyon hiszek), beválthatjuk a drazsékat is, de ez nem túl jó üzlet... Láthatunk még a boltban egy titokzatos kártyát: ezt nem lehet megvenni, viszont ha a maradék 79-et összegyűjtjük, Fredék ingyen odaadják albumunk teljessé tételéhez.
Nem szóltam még az alagsorról, illetve az udvarról. Előbbi kissé félelmetes hely, de két portréajtó is van odalent, így érdemes benézni. A szabadban is találhatunk kihívást: a szobrok, kutak, gombok jó néhány titkot rejtenek, szinte minden percben ráakad az ember egy újabb drazsélelőhelyre. Csak címszavakban: az árkádok végében található képek; az udvar közepén található kút

Bean Bonus Room

Egy egész terem tele drazséval, sütivel és tökpástétommal - minden gyermek álma! De ne álmélkodjunk, hiszen az óra ketyeg: nincs sok időnk rá, hogy megtömjük zsebeinket. Először a terem közepén, a padlón található Depulso jellel nyissuk ki a ládákat, majd az ugrószőnyegeket felhasználva gyűjtsük be a levegőben lebegő édességet. Haladjunk mindig a cukorkákkal jelölt útvonalon, egy pillanatra se álljunk meg, de fordítsunk külön figyelmet a ritka és értékes üstsütik begyűjtésére! Ha ezekre odafigyelünk, biztosan édességgel megrakodva és elégedetten hagyjuk majd el a bónusz szobát.

Kalandozások a kastélyban

Az első kihívás végeztével kapunk egy kis szabadidőt, így elkezdhetjük felderíteni az iskola kastélyépületét. Fred és George ugyan sürgetnek, hogy tekintsük meg boltuk kínálatát, de azért nem kell nagyon sietnünk.
A Roxfort hét szintből, egy alagsorból és egy udvarból áll. A földszinten a Challenge szobákat találjuk, ahova bármikor visszatérhetünk újrajátszani a kihívásokat, olyant titkok után kutatva, melyek addig elkerülték figyelmünket. Van itt még egy érdekes szoba, hét számozott portréval: ezek a kastély különböző szintjeire vezető útlevágások, melyekkel rengeteg lépcsőzést megspórolhatunk. A hozzájuk tartozó jelszavakat Hóborc legyőzésével szerezhetjük meg az első kihívás teljesítése után.

Az első szinten McGalagony professzor átváltoztatástan terme mellett egy portréajtót is találunk. Ez nem tévesztendő össze a számozott útlevágás-portrékkal! Összesen nyolc portréajtó található a kastélyban, melyek mögött általában gazdag édességtermés vár ránk pár egyszerű feladat megoldása után. Sajnos csak jelszóval lehet megnyitni őket, ám ezeket bármikor megvásárolhatjuk Fred és George boltjában.

TUDTAD-E?

Ron patkányát, Makeszt, a filmben egy közönséges barna patkány alakította, ám a veszélyesebb jelenetekben egy robotpatkány vette át a helyét.

TUDTAD-E?

Egyre elterjedtebb fogás, hogy hamis J. K. Rowling dedikálással ellátott HP könyveket próbálnak egyesek rásózni a gyanútlan rajongókra, úgyhogy csak óvatosan!

sasszobrai; a bokorszobrok a kertben; Hagrid tökültetvénye, ahol a növények és a madárijesztő is titkot rejtenek; érdemes a vadőr háza mögött, és a falak mentén is szétnézni! A szoborkertben van még egy érdekes, időre menő minifeladat: a földön található, négyzetes kőre állva a szemközti falon egy állat képe jelenik meg. Keressük meg a kertben a hozzá tartozó gombot, nyomjuk meg, majd rohanjunk vissza a kőre, ami ekkor újabb állat képét fogja mutatni. Összesen négy gomb megnyomás után nyerjük el jutalmunkat, egy különleges kártyát.

A kastélyban gyakran botlunk bele ide-oda kósáló diákokba. Egy részük hasznos tanácsokkal lát el minket, mások viszont kártyákat ajánlanak megvételre. Utóbbi lehetőséggel mindig éljünk, ha csak tehetjük, hiszen csak így tehetjük teljessé gyűjteményünket.

Az udvaron összeakadunk Neville-el is, aki épp Hagrid órájára siet, és siettet minket is. Mi azért nem kapkodunk, és előbb még letérünk a bal kéz felé található Tündérkúthoz, ahonnan a szemünk láttára kergettek ki néhány diákot a kis pixik.

A játékmenü

A játék során bármikor kiléphetünk az Esc billentyű megnyomásával a menübe, ahol nyomon követhetjük előrehaladásunkat. Balról jobbra haladva az első ikonnal a csapat állapotáról kapunk információt. Hőseink életereje mellett megtekinthetjük még a felderített és felderítetlen titkok számát (lakat ikon), illetve a begyűjtött pajzsok mennyiségét (ha kihívást vagy vizsgát teljesítünk éppen). A jobboldali nyílra kattintva részletest listát láthatunk eddigi teljesítményünkről. Fent a második ikon a Tekergők Térképére visz minket. Sajnos ez egy butított változat, csak a kastély alaprajzát, illetve saját helyzetünket láthatjuk rajta - nem olyan hasznos így, mint a könyvben volt. A harmadik pontban a Portré jelszavakat láthatjuk. Ezek a kastély különböző szintjein található, képek mögé rejtett átjárókhoz jelentenek kulcsot, Fred és George boltjában szerezhetjük be őket. A griffmadaras ikon alatt a minijátékok során megszerzett varázslókártyáinkat szemlélhetjük meg, míg a következő pontban édességkészletünkről kaphatunk leltárt. A pajzs természetesen a kihívások során megszerzett pajzsainkat mutatja. Az utolsó előtti pont ennél sokkal érdekesebb, hiszen itt találhatjuk Folio Universitas kártyagyűjteményünket. Összesen nyolcvan varázslókártyát gyűjthetünk össze a játék során, melyek különböző boszorkányok és mágusok képeit, valamint rövid élettörténetét tartalmazzák. A jobb szélső ikon a leírás elején ismertetett beállításokhoz vezet, melyeket akár játék közben is módosíthatunk.

Pixie Infestation

Ez az első minijáték: a kútra egy hármas varázslatot bocsátva indíthatjuk a pixik rohamát, amelynek túlélésért életerőpótló csokibéka és varázslókártya lesz a jutalmunk. Ha az oldalazással folyamatosan a kút körül körözve szórjuk a bűbájt, nem lehet gond a kis tündérmanók eliminálása. Összesen öt rohamot kell kibírnunk a játék teljesítéséhez, ekkor a kút végleg beomlik, mi pedig indulhatunk tovább.

Caring Magical Creatures Class

A boltív alatt áthaladva jutunk el Hagridhoz. A vadőr épp egy hippogriffet mutat be az összegyűlt tanulóknak, majd felszólítja Harry-t egy kis lovaglásra. A repülő állatot az egérrel, vagy a jobbra-balra nyilakkal irányíthatjuk, szárnyával csapkodni az ugrás gomb megnyomására kezd. A levegőben lévő karikákon átrepülve 100 pontot kapunk, a pálya sikeres teljesítéséhez szükséges minimum a jobb felső sarokban látszik. Itt is öt, egyre nehezedő pályát kell teljesítenünk a végső nyereshez. Ez talán a játék legnehezebb feladata, különösen ami az utolsó pályát illeti. Figyeljünk arra, hogy emelkedni gyorsabban lehet, mint süllyedni, így próbáljuk inkább alulról megközelíteni a gyűrűket. Visszafordulni nem lehet, így meg kell próbálnunk tartani a karikák által kijelölt útvonalat. Ha valamelyik szint nem sikerül elsőre, próbáljuk újra, a gyakorlat sokat segít. Ide is bármikor visszajöhetünk teljesíteni a kihagyott pályákat, vagy megdönteni pontrekordjainkat.

Draconifors-Lapifors Challenge

McGalagony átváltoztatástan órájára az első emeleti teremben kerül sor. Ő is egy egészen új mágiával ismertet meg minket, ám a kipróbálás feladata ezúttal Hermionere hárul. A Lapifors bűbájjal egy kis nyúlszobrot kelthetünk életre, és vehetjük át felette az irányítást. Ugyanúgy irányíthatjuk, mint hőseinket, csak ezúttal a bal egérgomb varázshasználat helyett a fű lerágását jelenti. Erre szükség is lesz a nyúllyukak előtt, amelyeken keresztül addig elérhetetlen helyekre is bejuthatunk. A barna földhányásokon szintén a bal gombot használva végezhetünk némi ásási munkálatot. Ha szeretnék visszakapni Hermione irányítását, az Enter gombot kell használnunk. Hasonló módon vehetjük át a kis minisárkányok irányítását is, a Draconifors varázs segítségével. Őket a hippogriff-lovaglásnál leírt módon reptethetjük. Általában a tűzlabdákat kell összeszedegetnünk sárkányunkkal, majd az így szerzett lángot a falon

látható, sárkány alakú fáklyatartók meggyújtására felhasználnunk (bal egérgomb). Vannak időre repkedős részek is - ennek érdemes többször nekifutni, hogy minden extrát megszerezhessünk. A bokorlabirintusnál emelkedjünk fel a tetőre, mert ott találjuk meg az egyik pajzsot! Néha repülés helyett érdemesebb a földön totyogni sárkányunkkal - így lassabb lesz a haladás, de az irányítás könnyebb. Itt is tíz pajzsot kell begyűjtenünk a teljes sikerhez.

Anti-Dementor Lesson

Miután Harry-t kviddicsezés közben dementorok támadják meg, Lupintól meg kell tanulnunk elhárítani az effajta veszélyt. Ezúttal csak mumusok lesznek az ellenfelek, akik azonban képesek felvenni legsötétebb félelmeink alakját - Harry esetében ezért dementorként jelennek meg. Elűzésükre a patrónusidézés - Expecto Patronum - bűbáj használatos. Ennek kivitelezése nehezebb, mint az eddigieké: meg kell várnunk, amíg a bal gomb lenyomásakor a villanktól elinduló fénykör karunkon végigsiklik, majd pálcánk felé ér, és pontosan ekkor szabad felengedni a gombot.

Library

Miután kiderül, hogy Csikócsőrt ki akarják végezni, hősein a könyvtárban próbálnak segítséget keresni. Itt találhatjuk a harmadik minijátékot, amely a pixi-kúthoz hasonlóan zajlik. Ezúttal a Roxfort Expresszen már megismert Szörnyek Szörnyű Könyvének egy újabb példányát kell ötször legyűrnünk, öt kártyáért cserébe. Arra ügyeljünk, hogy minden kör után csak annyi csokibékát szedjünk össze, amennyi maximumra tölti életerőnket - a maradék jó lesz vésztartaléknak a harc idejére.

Glacius Challenge

Következik a bűbájtan óra Flitwick professzorral, aki a fagyasztó Glacius bűbájjal ismerteti meg az osztályt. A bemutatás feladata ezúttal Harry-re vár. Két újdonság lesz: a tűzszalamandrák, amelyek legyőzéséről külön olvashattok, valamint a kutak, melyek jéggé dermesztésével remek bobpályákon csúszhatunk le. Az előre-hátra gombokkal gyorsíthatunk-lassíthatunk, az egérrel pedig irányíthatjuk magunkat. Az elágazások miatt érdemes lehet egy-egy pályán többször is lecsúszni, ehhez elég, ha a végén direkt leesünk. Tíz pajzs megszerzése a fő feladat itt is.

Tunnel to Shrieking Shack

Miután Sirius elrabolja Ront, Harry és Hermione a fúria-fűz alatti járatokban próbálnak barátjuk nyomára bukkanni. Itt csontvázak lesznek a fő ellenségeink, és fel kell használni korábban tanult varázslatainkat is (Glacius, Draconifors) a továbbjutáshoz.

Protect Sirius from the Dementors

Végre lehetőségünk lesz élesben is kipróbálnunk az Expecto Patronum bűbájt. A dementorok körbevesznek minket, mozogni nem tudunk - pusztán az egérrel körözhetünk, figyelve hol válik ki valamelyik a falból, hogy felénk induljon. Igyekezzünk tökéletesen végrehajtani a varázslatot, keveset hibázni, és sokat forogni, nehogy a hátunk mögé lopakodjon észrevétlenül egy azkabani szörnyeteg.

Rescue Buckbeak

Szerencsés megmenekülésünk után már csak egy dolog van hátra: helyrehozni mindent, ami eddig elromlott. Ezt Csikócsőr kivégzésének megakadályozásával kell kezdeni, amihez visszautazunk az időben. A raboskodó hippogriff kiszabadításához Harry és Hermione összehangolt munkájára, na meg némi sárkányreptetésre lesz szükség. Ezután következhet Sirius kiszabadítása börtönéből, és már majdnem végeztünk is...

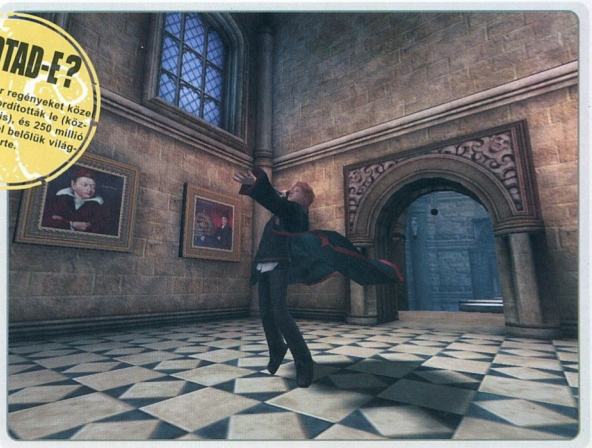
Final Exams

Már csak az év végi záróvizsgák vannak hátra. Ezek nagyon hasonlítanak a korábbi challange-ekre, ám ezúttal csak öt-öt pajzsot kell begyűjtenünk - igaz, a feladatok is nehezebbek egy csöppet. Miután végeztünk, még mindig visszamehetünk a korábbi feladatokra, átkutathatjuk a kastélyt további titkok reményében, esetleg megpróbálhatjuk tovább bővíteni kártyagyűjteményünket. Ha már tényleg nincs mit tennünk, keressük meg az udvaron álldogáló Dumbledore-t, és nézzük meg a játék megnyerésének képsorait...

Immortal

PC - a rút kiskacsa?

Olvasgatva a játék hivatalos weboldalát úgy tűnik, mi, PC-sek egy kissé butított verziót kapunk a játékból. Az XBOX és GameCube tulajok például olyan, ketten is játszható minijátékokat is kapnak, mint például a párbajszakkör vagy a tengericsikó-halászat. A Nintendo gépén a Gameboy-csatlakoztatást kihasználva még bagolyröptetésre is vállalkozhatunk. Ráadásul úgy tűnik, a konzolos verziókban mi választhatunk majd a karakterek között, ami sokkal mélyebb játékmenetet ígér... Legjobban a PS2 tulajok járnak: fogócsata, kőpkövek, robbantósdi, seprűverseny és masszív Eye Toy támogatás várható, rengeteg többszemélyes aljátékkal.



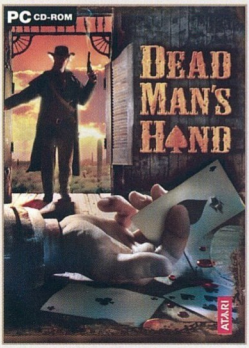
TUDTAD-E?

A Harry Potter regényeket közel 50 nyelvre fordították le (közöttük ógörögre is), és 250 millió példány kelt el belőlük világszerte.

DEAD MAN'S HAND

Vadnyugat. Eme szó hallatán azt hiszem, hogy a legtöbb ember ugyanarra asszociál, jófajta kukacos tequila, ivó, benne táncoló és egyéb szolgáltatást nyújtó (khm) hölgyek, no és persze a pisztolypárbajok, bűnbandák, sheriffek. Manapság azonban a western népszerűsége leáldozóban van, Ülő Bika és a többiek szabadságra mentek, ahonnan talán egyszer ismét előbújnak, addig azonban néma csend. Ezért is kellemes meglepetés a Dead Man's Hand megjelenése, amely a már fentebb vázolt kies tájak harcosainak bőrébe varázsol minket.

- **CD Link:** Cheat, Háttérkép
- **Fejlesztő:** Human Head Studios
- **Kiadó:** Atari
- **Megjelenés:** 2004-Április-02
- **Kategória:** Akció
- **Honlap:** http://www.dead-mans-hand.com/



Főhősünk tagja a csak „Kilencek" társaságának hívott félelmetes banditacsoportosulásnak, rabol, fosztogat, nem fizet adót, szóval megéri a pénzét, ám egy napon kellemetlen meglepetés éri, cimborái ellene fordulnak, ő azonban túléli a túlélhetetlent, és a börtönből kiszabadulva útjára indul, hogy visszafizesse adósságát az áruló gazembereknek. Az alapötlet tehát nem rossz, a single-player ugyan rövid, de szórakoztató és akciódús. No és persze ne feledkezzünk meg a többjátékos módról sem, amely egyre népszerűbb internetes körökben. Nos, nézzük, hogy melyek azok az ismeretek, amelyekre szükség lehet a játékkal való közelebbi összeismerkedés elején.

Minden bevetés előtt meghatározhatjuk, hogy a három fegyveresztályból melyik darabokat visszük magunkkal, ezt azonban jól gondoljuk át, mert egy-egy rossz döntés után csak kínlódni fogunk, míg a többiek kihasználják a terephez illő tüzeszközök előnyeit.

DINAMIT

A dinamitot azt hiszem, hogy nem kell bemutatnom, használat előtt az alternatív tűzgombbal meg kell gyújtani, majd el is dobhatjuk, mikor már úgy látjuk, hogy a megfelelő helyen ég a kanóc, ugyanakkor vigyázni kell vele, mert egyrészt nagy a hatókörzete, másrészt sok tárgyat is felrepít, az meg nem buli, ha felrobbantjuk az ellent, de minket meg letarol egy boroshordó.

Pisztolyok

Peacemaker
Remek revolver, hiszen tűrhető a sebzése, igaz a kor fejlettsége még erőteljesen érzik rajta, mivel elég lassú, de ettől függetlenül érdemes megtanulni vele bánni. Alaptüzelése mellett használható az alternatív fire funkció is, amely segítségével gyors egymásutánban többet is lőhetünk, mivel főhősünk kezével sietteti a kakas mozgását. Ezen sorozatlövő funkciója már a tápos kategóriába tartozik, így az egyszerű alapfegyver bizony igen sokat érhet.

Huntley Thunder
A kor egyik mitikus pisztolya, amely alapfunkciójával használva is erős, és tűrhetően pontos is, azonban alternatív tüzelés esetén jön elő igazi ereje: egyetlen golyót lő ki ilyenkor, amely a célkereszt közepébe repül, és ereje felér egy shotgun torkolattüzével, így aztán erősen javallott a gyakori használata, ha más nem, akkor kiegészítőként a táposabb jószágok mellett.

Kansas Pepperbox
A harmadik pisztoly egy igazi ínyencség, hiszen másodlagos funkciója az, hogy egyszerre négy golyót lő ki, ami bizony igen nagy valószínűséggel azonnali halált eredményez minden szerencsétlennek, aki lassabb volt nálunk. Kötelező darab.

MOLOTOV-KOKTÉL

Szintén a klasszikus kategóriába tartozik, eldobjuk, ha találtunk, akkor szerencsétlen ipse ég egy darabig, ha csak a földre hajítjuk, akkor pedig a felcsapó tűz egy ideig megvédhet minket a rohamtól, ha mégsem, akkor legalább annyi örömünk lehet, hogy aki átfut a tűzön, az egy jó darabig égni fog. Főként védekezésre használható, de a tömegbe bedobva is szép eredményeket érhetünk el vele.

TIPPEK-TRÜKKÖK

Az első és legfontosabb tanács, hogy sohase maradjunk egy helyben, hiszen ezzel potenciális áldozatokká válhatunk, mind a mesterlövészek, mind a shotgunosok számára. A kulcsmomentum tehát az, hogy folytonosan mozogjunk, támadásnál oldalazva lőjünk,

Puskák

Westerner Carbine
Alappuska, amelynek se a sebzése, se a gyorsasága nem épp a legjobb, viszont alternatív funkcióként "mesterlövészpuskának" használhatjuk, így már egész pontos és jól használható, és legfőképp: oldalazás közben is odamegy a golyó, ahova célzunk (természetesen csak az alaplövés esetén), így a közelharcban is bevethető.

Lewis Revolving Rifle
Szintén egy klasszikushoz van szerencsénk, sokak nagy kedvence, hiszen igen pontos és legfőképpen erős jószág, extra szolgáltatásként pedig még gyors egymásutánban is lődözhetünk vele, ezzel egyértelműen a játék legtáposabb és legerőteljesebb fegyverévé lépve elő. Ebből adódóan a legnépszerűbb ketyere, ám nem árt vele némi gyakorlás és tapasztalatszerzés az élesebb bevetések előtt.

Hawkins Buffalo Riffle
Igazi mesterlövészpuska, elképesztően pontos, a célkereszt nagy és széles, a sebzése szintén nem lebecsülendő, aki jobban szereti messziről osztani a halált, és nem a közvetlen harcokba belebonyolódni, az mindenképpen őt válassza.

hiszen van több olyan fegyver is, amely így is kiválóan használható. Fontos az is, hogy a pálya függvényében vigyünk magunkkal harci

eszközt, ha ugyanis a map nagy, akkor értelemszerűen jól jön egy mesterlövészpuska, de a kis zárt terekben már a shotgun vagy a pisztoly javallott.
Érdemes a tereptárgyakat is felhasználni, a lépcső tetejéről például belelőni a tömegbe egy nagyobb ládát, vagy hordót, ez egyrészt lassítja a derék harcosokat, másrészt még rendesen sebez is, no meg jó móka is egyben látni,

ahogy a sok szerencsétlen próbál elfutni a fejéjük száguldozó tárgyak elől.
A másik bevetési mód az úgynevezett kempelés, mikor is beállunk valami védett helyre, és a minket észre nem vevő káubojokat rendesen hátba lőjük, mikor elfutnak mellettünk. Ilyenkor várjuk meg, hogy az utolsó is továbbmenjen, mert ha már rögtön az elsőt célozzuk be, akkor a többiek egyből észrevesznek, és végeznek velünk.

Ha olyan pályán tartózkodunk, ahol sok épület található, és fel is lehet jutni a tetőre vagy emeletre, akkor mindenképpen érdemes nekünk is felfelé törni, mert még ha nem is mesterlövészpuskával gyakunk, akkor is hathatós támogatást ad a magasság, hiszen áttekinthetjük a környéket, és sunyiban, észrevétlenül lődözhetünk az odalenn tobzódó népre.

Retee

Shotgun-ok

Martin Pump Action
Alapshotgun, amely meglehetősen jól használható, alaptüzelése igen erős, igaz csak rövid-, vagy maximum középtávon (bár fura is lenne, ha egy shotgunt használnánk távoli ellenfelek kiiktatására) használható, de ezen kívül semmi extra, alternatív tüzelése is mindössze egy picivel gyorsabb tüzelést tesz lehetővé.

Sthepens SBS Double Darrel
Itt már megmozdul valami, a tűzerő brutális, és a szórási körzete is igen nagy, pluszban meglehetősen pontos jószágról van szó, ergo minden multicsatában ott a helye. Plusz funkcióként még töltenünk sem kell egy ideig, ilyenkor nagyobb a tűzgyorsasága, igaz egy idő után „beragad".

Overland Express
Elviekben a legerősebb fegyver, lefűrészelt csöve miatt azonban csak nagyon közelre hatásos, már középtávon sem érünk vele semmit, ha azonban kis pályán sok ellennel körbevéve harcolunk, akkor mindenképpen érdemes magunkhoz vennünk.
Sajnos a gyorsasága sem az igazi, de ettől függetlenül érdemes kipróbálni.

CHEAT TIPP

NFS UNDERGROUND

Indítsd el a játékot, majd először lépj be a main menu-be, aztán statistics, utána lépj vissza (delete-et nyomva), ha pedig ezzel kész vagy, akkor írd be az alábbi kódokat (Code - Result):

gimmesomecircuits:	Körpálya
gimmesomesprints:	Gyorsasági körpálya
gimmesomedrag:	akadály körpálya
gimmeppablo:	Petey Pablo
gotcharobzombie:	Rob Zombie
havyamystikal:	Mystikal
needmylostprophets:	Lost Prophets
119focus:	Ford fókusz
893neon:	Új kocsi
899eclipse:	Új kocsi
371impreza:	Új kocsi
222lancer:	Új kocsi
922sentra:	Új kocsi
667tiburon:	Új kocsi
334mygolf:	Új kocsi
777rx7:	Új kocsi
350350z:	Új kocsi
111skyline:	Új kocsi
221miata:	Új kocsi
2000s2000:	Új kocsi
889civic:	Új kocsi
228supra:	Új kocsi
342integra:	Új kocsi
239celica:	Új kocsi
973rsx777:	Új kocsi
allmylvloneparts:	Új effekt
allmylvl2parts:	Új effekt
seemylvl2parts:	Új effekt
driftdriftbaby:	Új effekt
slidingwithstyle:	Új effekt
givemenismo:	Új effekt

Összes játékmód:
A menüben adjuk be: *Slidingwithstyle*

UT 2004

Hívd elő a konzolt (~), majd add be a következő kódokat:

Végtelen élet: *god*
Maximális munició: *allammo*
Összes fegyver és max munició: *loaded*
Összes fegyver, munició nélkül: *allweapons*
Névváltás: *setname (név)*
Csapatváltás: *switchteam*
Belső nézet: *behindview 0*
Külső nézet: *behindview 1*
Öngyilkosság: *suicide*
Idő megállítása: *playersonly*
Összes bot megölése: *killbots*
Repülés: *fly*
Assault Rifle: *summon xweapons.assaultriflepickup*
Avril: *summon onslaught.onsavrilpickup*
Bio Rifle: *summon xweapons.bioriflepickup*
Flak Cannon: *summon xweapons.flakcannonpickup*
Grenade Launcher: *summon onslaught.onsgrenadepickup*
Ion Painter: *summon xweapons.painterpickup*
Lightning Gun: *summon xweapons.sniperriflepickup*
Link Gun: *summon xweapons.linkgunpickup*
Mine Layer: *summon onslaught.onsminelayerpickup*
Minigun: *summon xweapons.minigunpickup*
Rocket Launcher: *summon xweapons.rocketlaunchepickup*
Shield Gun: *summon xweapons.shieldgunpickup*
Shock Rifle: *summon xweapons.shockriflepickup*
Sniper Rifle: *summon utclassic.classicsniperriflepickup*
Goliath: *summon Onslaught.ONSHoverTank*
Hellbender: *summon Onslaught.ONSPRV*

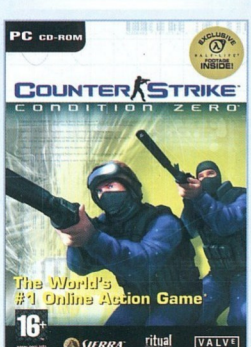
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO

Counter-Strike. Eme egyszerű kis szópárt bizony sokaknál már-már vallásos áhítat övezi, hiszen minden idők legnépszerűbb online FPS-ét takarja a rövidke kifejezés, amellyel minden nap milliók játszanak, reggeltől-estig. Pedig nem új keresztésről van szó, hiszen jó pár éve jelent meg az első verziója, ám hála a folyamatos fejlesztéseknek, előbb csak a Quake-től és társaitól vette át a hatalmat, majd egyeduralkodóként is szorgosan gyűjtögette az újabb és újabb szerencsétlen áldozatokat. Sokak szerint a CS nem is játék, hanem életforma, amely mellett sipíthat a barátnő, rázhatják az öklüket a szülők, esetleg szólíthat a munka is, mindhiába, a lelkes pléjer ugyanis csak két mágikus betűcskét lát az agyában, amely minden felesleges és földhözragadt eszmétől elvonja: CS

- **CD Link: Cheat, Video, Háttérkép**

- **Fejlesztő: Ritual**
- **Kiadó: Vivendi**
- **Megjelenés: 2004-Március-16**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.cs-conditionzero.com/**

- **PC.Games teszt: 81%**



A többjáték küzdelmek az évek folyamán sem lanyhultak, ám egy idő után a hallatlan népszerűség okából Valve-ék úgy döntöttek, hogy elkészítenek egy olyan verziót, amelyben már egyjátékos módra is lehetőség van, a multiplayer funkciókat pedig megpróbálják még az eddigieknél is tökéletesebbre fejleszteni. Nos, a végeredmény bizony igen felemásra sikeredett, mert bár az eladási listákon ott trónol a Condition-Zero, ám jó páran - köztük én is - nem értik, hogy ehhez miért volt szükség több éves munkára? A vitát most azonban ne nyissunk erről, lássuk inkább, hogy mire is van szükség ahhoz, hogy elkezdhessük rögös pályafutásunkat a virtuális arénában.

TUDTAD-E?

Hogyha mozgás közben lősz, akkor még véletlenül sem a cél-keresztben középpontjában szállnak a golyók.

Az első és legfontosabb az, hogy a CS csapatjáték, ahol a társakkal való összedolgozás, a taktikai ismeretek, és ezek helyes módon való felhasználása, no és persze végül, de nem utolsósorban az egyéni képességek döntik el az összecsapásokat. A játék összetettségét az adja, hogy rengeteg fegyver használható, no és persze egyéb kisegítő eszközök is, amelyek mind-mind más harcmodort követelnek meg használójuktól.

PISZTOLYOK

1/2 A Ct-k alapfegyvere, amely olcsó, gyors és arányos sok golyó fér el egy tárban. Ideális az első kör(ök)re, nem túl erős ugyan, ám lehet vele sorozni, nem fogy ki hamar, alternatív funkcióját előhívva hangtompítóval is nyomulhatunk, igaz ezt csak ritkán érdemes forszírozni, mivel ilyenkor még inkább meggyengül a tűzereje.

1/4 Desert Eagle: Az izraeli titkosszolgálat által kifejlesztett brutális erejű pisztoly, amelyből elég egy golyó a megfelelő helyre. Igaz kissé lassú, folyamatosan sem szabad vele lőni, mivel nagy a húzása, ám aki megtanul vele bánni, az akár a későbbi körökben is eredményesen irthatja az ellent.

SHOTGUNOK:

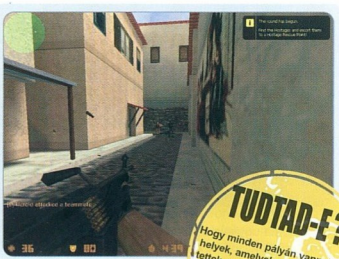
2/1 Az alapshotgun, amely talán a játék legerősebb fegyvere, azonban egyszerre csak egyet lőhetünk vele, az újratöltése meglehetősen időigényes, így csak az igazán profiknak ajánlott.

2/2 Itt már megmozdul valami, szintén erőteljes fegyverrel állunk szemben, leginkább mert gyors egymásutánban hétszer pumpálhatunk vele sörétet.
Természetesen a shotgunokat csak zárt térben vagy kisebb mapokon érdemes használni, ahol egy-egy durrantással több ellenséget is kiiktathatunk az élők sorából, távolsági harcban használhatatlanok.

GÉPPISZTOLYOK

3/2 Az egyik legkedveltebb SMG, amelyben 25 golyó található a tárban; aránylag gyors, a sebzése nem túl nagy, viszont elhanyagolható a húzása, így a folyamatos tüzelésnél sem lő ki a célkeresztből. Az Mp5 kezelését érdemes elsajátítani, hiszen nagyon jól használható fegyver, főként, ha megtanulunk fejre célozni.

3/3 Szintén jól használható géppityu, még ha a népszerűsége nem is túl nagy, ám van egy speciális tulajdonsága, amely miatt érdemes kézbe venni. Tüzelés közben minimális húzással rendelkezik, és csak felfelé, azaz ha elkezdünk mellkasra tüzelni, akkor pár golyó után már az ellenfél fejébe fognak becsapódni a lövedékek.



TUDTAD-E?

Hogy minden pályán vannak titkos helyek, amelyeket a fejlesztők rejtettek el, és megtalálásukhoz általában ki kell lőni a fal egy részét, vagy szellemként kutakodni az épületekben.

A 3-as kategória többi alanya nem túl népszerű, nem is túl hatékony, de ízlések és pofonok, egyszer legalább próbálja ki mindenki őket.

GÉPFEGYVEREK:

4/1 Az 1.6-ban, illetve a CZ-ben debütáló AK klón hamar a közönség kedvenccé vált, hiszen az orosz csodához hasonlóan erős fegyver, viszont jóval kisebb a húzása, természetesen a távoli ellenfelek esetén továbbra is érdemes rövid sorozatokat küldeni, de a közeli delikvenseknél már nyugodtan rátenyerelhetünk a tűzgombra

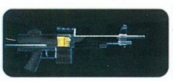
4/2 Az Ak-47 kétségkívül a CS legbrutálisabb, legpusztítóbb, és egyben legkezelhetetlenebb halálosztója. Iszonyatos tűzerő és pontosság jellemzi, ám csak az úgynevezett pötyögtetős módszer esetén. Ha ugyanis folyamatos sorozatokkal próbálkozunk, akkor pár golyó után az átok lövedékek mennek mindenfelé, csak épp a célkeresztbe nem, még a közeli ellenség esetén is gyakorta előfordulhat, hogy rálőjük a komplett tárat, feleslegesen. A pötyögtetős módszer lényege az, hogy rö-

vid, 2-3-4 golyós sorozatokat lövünk, várunk egy pillanatot (amíg a célkereszt ismét összehúzódik), majd folytatjuk. Eleinte nehéz megszokni, ám az, aki megtanulja a légypiszoknak tűnő messzi szerencsétlent is kilövi egy-két golyóval.

4/3 Talán nevezhetjük az AK amerikai megfelelőjének, szép dizájn, kielégítő tűzerő, pontosság, és még hangtompító is használhatunk a csendes bevetések során. Szintén erőteljes a húzása, így itt is a pötyögtetés a hatékony használati mód, 4-5 golyós sorozatokkal gyorsan oszthatjuk a halált.

4/6 Awp. Sokan szeretik a mesterlövészpuskákat is, nos a CS-ben több is található, azonban ez az egyetlen, amely igazán jól használható. Az alternatív tűzgombbal zoomolhatunk, aztán ha sikerrel befogtuk az áldozatot, nincs más hátra, mint hogy tüzeljünk, és kereshetjük a következő áldozatot. A sebzés itt a legnagyobb, csak pajzs esetén van esély egy golyó túlélésére, illetve akkor, ha a végtagokat találja el a lövedék, minden más esetben azonnali a halál. A fegyver jellegéből adódóan ha közel kerül hozzánk valaki, akkor elvesztünk, éppen ezért a mesterlövészeknek kör elején érdemes valami erősebb pisztolyt is beszerezni (pl. egy sivatagi sast), amelyre átváltva legalább marad némi esélyünk a védekezésre.

A kategória többi résztvevője sem rossz, érdemes velük is kísérletezni, de csak azután, ha a 4/3-al, vagy a 4/1-el már megtanultunk lőni.



5/1 A „nagypapa". Ha láttál már Rambo filmet, akkor itt az ideje, hogy ki is próbáld az ő módszerét, az 5/1-es golyószóró ugyanis bika fegyver, egyszerre 100 golyó van a tárban, ergo folyamatosan lehet vele lőni, igaz a húzása elég nagy, éppen ezért szinte senki sem használja, időnként viszont hasznos lehet, ha más nem a pocén kedvéért. Kezdj el tüzelni még a sarok előtt és úgy fordulj be, ha vár rád valaki, akkor kellemetlen meglepetésben lesz része, ha nem, akkor sincs baj, marad elég lőszer a tárban.

TUDTAD-E?

Hogyha repül feléd egy gránát, akkor nem szabad hátrálni, éppen ellenkezőleg, fuss vele szembe, csak így van esélyed, hogy megúszd.

EGYÉB FELSZERELÉSI TÁRGYAK

Pajzs+sisak: A többi FPS-hez hasonlóan itt is lehetőségünk van páncélt venni, amelytől azonban csak annyit várhatunk, hogy pár testre szánt golyót bekaphatunk, no és az sem lebecsülendő, hogy a sisaknak köszönhetően egy-egy eltévedt, fejünkkel barátkozó golyót is túlélünk, ami bizony igen hasznos tud lenni az összecsapások során.

Rendőrpajzs: Csak a CT-k vehetik meg a hatalmas rendőrségi pajzsot, amely mellé csak pisztolyt vihetünk magunkkal, ám az alternatív tüzelési gombbal bebújhatunk elé, mivel pedig a pajzs átlőhetetlen, így szemből hiába is tüzelnek, megússzuk. Az is igaz ugyanakkor, hogy a scene nem túlzottan szereti ezen darabokat, így aztán hivatalos warokon nem használhatóak, ám a publikus szervereken érdemes néha kipróbálni, ha többen is használjuk, akkor komplett kis falanxharcba bocsátkozhatunk

Gránát: Azt hiszem túl sok kommentár nem szükséges, azt azonban jó tudni, hogy a gránát sebzését a pajzs igen hatékonyan lecsökkenti, illetve, hogy nagy körültekintést igényel a használata, mert bizony egy-egy visszapattanó darab után jelentősen megcsappan a szétsebezett csapatban a népszerűségünk.

Villanógránát: Az egyik legjobban használható kiegészítő, amely bizony képes rendes gubancokat okozni, de akár vert helyzetből is fordíthatunk segítségével. A gránát eldobása után pár másodperccel villan egyet, aki pedig volt olyan balga, és éppen odanézett, az körülbelül fél percig megvakul, így persze könnyen áldozatául válhat a gonosz ellennek. Aki még időben elfordul, az sem üssza meg, ám ő kevesebb ideig fogja fehérben látni a világot. Egyszerre kettőt vihetünk magunkkal, érdemes használni, de itt is fokozottan vigyázni kell arra, hogy lehetőleg ne a csapattársak igyák meg a levét az ügyetlenségünknek.

Retee

TUDTAD-E?

Hogy egyes fegyverek átlőnek a falon, és a kisebb ládákon is? A 4-es és az 5-ös kategória összes alanya alkalmas ezen feladatra.

Urban Legend

Bizonyos játékok fejlesztése során az átlag player egy idő után megérzi, hogy bizony a megjelenésről szóló hírek csak az úgynevezett Urban Legend kategóriába sorolhatók, hiszen annyi csúszás, be nem teljesített ígéret, és balhé kapcsolódik a fejlesztéshez, hogy józanul már nem is lehet hinni abban, hogy valaha is a boltok polcaira kerül a drága. Nos, a Condition-Zero a Duke Nukem Foreverrel együtt bizony ezen részbe volt sorolható, hiszen a több éves munkák során háromszor váltott fejlesztőcsapatot, bizonyos ígéretek eltűntek, de csak azért, hogy újabbak érkezzenek, amelyek persze sokszor ugyanilyen tiszavirág életűek voltak. A megjelenési idő 2002 óta folyamatosan tolódik, ám mindenki nagy meglepetésére 2004 elején végre-valahára megjelent a progi. Várjuk a DNF-et is!

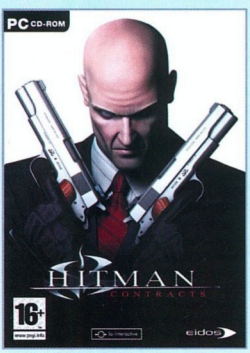
HITMAN: CONTRACTS

Emlékezés a régmúlt időkre - avagy egy bérgyilkos memoárjai. A Dániában székelő IO Interactive immáron trilógiává duzzasztott Hitman frencsájza (melyből hamarosan film is készül Hollywoodban), egy amolyan besztof küldetéslemezzel lepte meg rajongóit, és azokat a fiatal titánokat, akik eleddig még nem ismerték a 47-es kódjelű bérgyilkos ügynököt.
A Hitman: Contracts-ben az első rész egyes küldetésein futhatunk össze néhány régi ismerőssel, és jó pár új ellenféllel…

- **CD Link: Screensaver, Video, Háttérkép**

- **Fejlesztő: IO Interactive**
- **Kiadó: Eidos**
- **Megjelenés: 2004-Április-30**
- **Kategória: Akció**
- **Honlap: http://www.hitmancontracts.com**

- **PC.Games teszt: 85%**



Egy tarantinoi csavarral indít a játékot felvezető filmrészlet, melyből az égvilágon semmi sem derül ki a történetből. Minden, amit látunk és észlelünk, az a főhősünk hasán tátongó óriási sebesülésnyom.
A francia fővárosban végrehajtott feladat során Hitmant törbe csalja egy ismeretlen ellenfele, s az operaházhoz kiérkező rendőrök elől egy olcsó szállodába menekül. A haláltusája során lejátszódó hallucinációiban barangolva idézhetjük fel és élhetjük át korábbi küldetéseit, így Romániától kezdve Magyarországon át, a kínai fővárosig 12 pályán keresztül teljesíthetünk különbnél-különb feladatokat.

A második rész óta eltelt másfél év alatt szinte semmit sem változott a program - egyedüli szemrevaló újításként a vizek és vértócsák visszatükröződését konstatálhatjuk. Az irányítás és képernyő felépítése is hasonlatos maradt az elődökhöz: az energiakijelző mellett a gyanússági fokunk szerepel még a bal alsó sarokban. A jobb oldalon szerepel a kézbe vett fegyver, és rendelkezésre álló töltény piktogramja, míg középen lent a végrehajtandó akciók menüjét jelenítheti meg. A képernyő tetején megjelenő státuszablakban a kommunikációs csatornát tisztelhetjük: itt olvashatjuk le, hogy éppen milyen fontos dolog történik a pályán (valaki felébred, észrevesz, gyanút fog, stb.).

A 12 pálya során egyaránt lesznek új és régi feladatok, ám a némileg módosított játékrendszer miatt mindenképpen ajánlom figyelmetekbe a következő két oldal tippcsokrát. A játék teljes végigjátszását a 2004/5-6-os PC.Games-ben találhatjátok.

Top 10 Tipp

1. Lopakodás: 47-es ügynökünk háromféleképpen képes lopakodni. Az első mozgás az alapértelmezett sétálás. Ezt az iránybillentyűk lenyomásával érhetjük el. Ekkor az úgynevezett alapzajon kívül más hangot nem hallatunk. Viszont a cipőtalpunk aszfalthoz érésekor elegendő hangot adunk ki, hogy a közvetlen közelünkben lévő ellenfelek felfigyeljenek ránk. Ezért lett kitalálva a lopózás gomb (alapesetben Szóköz), amellyel a sétálásnál valamivel lassabban, ám szinte hang nélkül cserkészhetjük be kiszemelt áldozatainkat. A guggolást ilyen esetben nem ajánlom, hiszen térdünk roppanása mindenképpen felkelti a közvetlenül előttünk sétáló gyanútlan delikvens figyelmét.
A futást pedig semmilyen körülmények között nem ajánlom lopakodásra… Az áldozat mögé lopózva pedig már fegyverek egész tárháza áll előtted az érvényesüléshez. A Silent Assasin rang eléréséhez egyetlen ellenfél figyelmét sem szabad magadra vonnod!

2. Álcázás: A küldetések során létfontosságú szerepet kap az álruhák alkalmazása. Majdnem mindegyik feladatmegoldáshoz át kell öltöznöd és be kell olvadnod az adott környezetbe. Ehhez az alábbi tanácsokat tartom fontosnak betartani: női ruhát ne ölts magadra. Bármilyen felszerelésben is vagy: légy hű az adott karakter megjelenéséhez (figyeld a hasonló ruciban közlekedők felszereléseit, mert csak ezeket használhatod minden probléma nélkül). Amikor közlekedsz: viselkedj a lehető legátlagosabban, ne kelts feltűnést őrült lövöldözésekkel, vagy ész nélküli szaladgálással. A különböző ruházatokat egyrészt a leütött, elkábított, vagy megölt ellenfelekről húzhatod le (Change Clothes), vagy pedig a pályákon direkt erre a célra elhelyezett speciális szobákból, helyszínekről öltheted magadra. A békesség kedvéért a levetköztetett testeket el kell rejtened - egy megtalált hulla vagy elkábított test ugyanis azonnali lebukást von maga után. Az pedig szintén nem megengedhető a Silent Assasin rang megszerzéséért folytatott küzdelemben.

3. Rejtőzködés: A lebukást elkerülendő, használd ki az összes tereptárgy adottságait: konténerek, falak, sötét árnyékok védelmében meghúzódva próbálj az ellenfelek látószögén kívül maradni. A kulcslyukak segítségével kifigyelheted, hogy egyes ajtók mögött milyen metódus szerint közlekednek a járőrök, illetve milyen ellenállásra számíthatsz.

4. Figyelemelterelés: Fix helyre kötött, vagy járőröző ellenfelek erőszak nélküli elmozdításához legjobb megoldás a figyelemelterelés. Ezt többféleképpen is megteheted - figyeld a pályákon található szerkezeteket, és keresd az összefüggéseket. Például egy televíziót néző rendőr, vagy biztonsági őr pozícióját leginkább úgy tudod megváltoztatni, ha kihúzod az adást szolgáltató kábelt a közeli elektromos dobozból. De egy prostituált lefizetése is csodákra lehet képes…

5. Megfigyelés: A játék sikeres teljesítésének alapfeltétele a tökéletes tájékozottság. A programot ugyan végig lehet gyilkolni percek alatt is, ám Hitman foga fehérjét akkor láthatjuk kivillanni igazán, ha Silent Assasin fokozatra játszunk. A megszabott kritériumok teljesítésekor ugyanis olyan szinten rá vagyunk kényszerítve a lopakodásra és a csendes, halk üzemmódra, hogy nem áll majd módunkban rohanni. Ekkor akár több tíz percet is eltölthetünk azzal, hogy feltérképezzük a pályán járőröző ellenfeleket, a létfontosságú helyeket, és szobarendszereket. A pálya és az ellenfél mozgásának ismerete nélkül szinte lehetetlen lesz megtervezni az útvonalat és végrehajtandó cselekedeteket - pedig ez elengedhetetlen lesz a tökéletes értékelést jelentő érvényesüléshez. Ne siesd hát el a feltérképezést, és szánj elég időt a pálya teljes megismerésére.

TUDTAD-E?

Az Eidos idén kivásárolta az IO Interactive tulajdonjogát, és jövő nyarorn már a Hitman negyedik részét tervezik megjelentetni.

6. Időzítés: Mivel a pályákon rendszerszerűen közlekednek az ellenfeleink, ezért az útvonaluk kifigyelése kulcsfontosságú lehet az eredményességhez. Sok esetben találkozhatunk olyan esettel, amikor párban, vagy egymást váltva keresztezik a továbbjutást jelentő utat. Ilyenkor a megfelelő pillanatot kell keresnünk, hogy még észrevétlenül átosonhassunk előttük-mögöttük.

7. Osztályozás: A pályák végén egy kivonatos listát kapsz a teljesítményed értékelésével. Ezen szerepel a megölt, megsebesített, és elkábított ellenfelek száma, az ellőtt töltények, és találatok aránya, a végigjátszásra fordított idő, a megsebesített illetve elhunyt civilek száma, a bekapott sérülések, és az örök miatti leleplezéseink aránya. Ezen értékek alapján számolja ki a gép a teljesítményünket, és adományozza oda megfelelő osztályzatunkat. A tömeggyilkoson át a profiig minden értékelés elképzelhető - ám a legmagasabb, Silent Assasin érdemrendhez, csak tökéletes teljesítmény után juthatsz. Ez esetben nem haladhatja meg a bekapott találatok, lelőtt ellenfelek, és lelepleződések száma a kettőt - tehát igazán nem lesz könnyű dolgunk.

8. Mentés: Az előző részektől eltérően a mentési rendszer felújítására került sor a Hitman: Contracts-ben. Nehézségi foktól függően, immáron bárhol kimenthetjük állásunkat a pálya bármely részén. A legkönnyebb szinten 7, közepesen 2, nehéz fokozaton pedig 0 mentéssel gazdálkodhatunk. Ez utóbbinál kizárólag a pályák közötti részen lesz lehetőségünk menteni. A taktikák kidolgozásánál tehát nem árt figyelembe venni a lehetőségeket, valamint azt, hogy hány alkalommal lehet majd a Save Game opcióra támaszkodni…

9. Térkép: A nehézségi szint függvényében változik a játékteret mutató térkép részletessége is. Könnyű fokozaton minden egyes szőrszálat láthatunk, a mozgó őröktől kezdve a kulcsfontosságú pontokon át, a célszemélyekig szinte mindent. Közepes fokozaton már korlátozva lett a beazonosítható dolgok listája, míg Professional módban csak és kizárólag a célpontokat láthatjuk.

10, Fegyverek: A játék rengeteg új fegyvert tartalmaz az első két részhez képest - mindjárt itt a bénító injekció. Ezzel akár 2-10 perces időtartamra is elkábíthatod, és kiiktathatod az adott delikvenst, s ami különösen imponáló benne - teljesen hangtalan. Csak úgy, mint a hangtompítós fegyverek, vagy az újonnan bevezetett alternatív gyilkolóeszközök. A biliárddákó, a piszkavas, a damil, a kés, húsos kampó, a párna - mind-mind csendes, és azonnali halált okozó alternatív fegyverek. A kábításos technika alkalmazásánál arra figyeljünk, hogy a szegény áldozat felébredése előtt váltsunk ruhát, különben leleplezheti az inkognitónkat. A komolyabb típusú harci eszközöket az ellenfelektől vehetjük fel, ám használatuk csak is kizárólag

abban az esetben javasolt, ha nem érdekel minket a teljesítményünk értékelése, mert a feleslegesen elkövetett gyilkosságok erősen ronthatják megítélésünket. Egy bérgyilkos élete ugyanis leginkább a csendes, és megfontolt mozgásból, és a célpontra koncentrálásból áll. Ettől függetlenül érdemes a Silent Assasin fokozatot forszírozni, mert legtöbbször a kemény fegyverek hangtompítós változatait kapjuk cserébe.

Bagó Péter

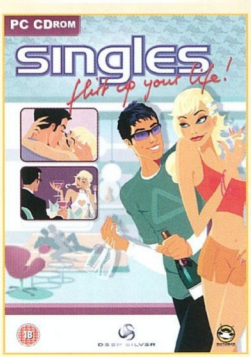
SINGLES:
FLIRT UP YOUR LIFE!

A német Rotobee megpróbált a Sims nyomába eredni, de ez, mint a korábbi versenyzőknek, neki sem jött össze igazán. A grafikával és látvánnyal nincs gond, kellemes 3D, jó animáció és megjelenítés jellemzi a cuccot - és részletes anatómiai kidolgozás, hiszen sok meztelenséget, erotikát és szexet láthatunk a játékban, melynek egyetlen célja két ember összehozása egy lakásban, amolyan valóságshow jelleggel...

- **CD Link: Háttérkép**

- **Fejlesztő: Deep Silver**
- **Kiadó: Rotobee**
- **Megjelenés: 2004-Április-08**
- **Kategória: Stratégia**
- **Honlap: http://www.singles-the-game.com**

- **PC.Games teszt: 69%**



Az irányítás

Erről sokat nem kell írni, hiszen tipikus egéralapú a dolog. A bal klikk mindenek alapja, ezzel lehet terelgetni az emberkéket és egy tárgy parancsmenüjét elérni. Az egérgörgő a zoomolás, ennek nyomva tartásával és az egér mozgatásával tudod térben dönteni/forgatni a hajlékot, jobb klikk nyomva tartása, plusz a rágcsáló tologatása pedig a jobbra/balra mozgatás - de mindezeket az iránynyilakkal és a Page Up / Page Down billentyűkkel is elintézheted. Az ember nagy portréjára klikkelve ráviheted a kamerát, a kép alatti ikonnal válthatsz a figurák között.

A karakterek

Sajnos sok helyem nincs a karakterek elemzésére, így tekintsetek el a részletes leírásoktól. A kiválasztó képernyőn a nyilakkal állíthatod össze a párt, és egy kis trükk is van itt: a liberalizmus jegyében azonos neműeket is összeboronálhatunk. A hölgyek információs ablakának bal felső sarkában találsz egy kis szívárvány ikont, erre kattintva csalhatod elő Jamest, a meleg srácot, az urak hasonló ablakának jobb felső szegletében pedig a lila szimbólumra klikkelve bújik elő Lizzie, a leszbikus lány.

A legfontosabb tudnivaló a karakterek személyisége, ez jelenti tulajdonképpen a nehézségi szintet a játékban, hiszen két eltérő személyiségű embert sokkal nehezebb összehozni, mint hasonszőrűeket. Hely hiányában erre sem térek ki részletesen, inkább egy táblázatban megmutatom, kik illenek össze, és kik nem, a zöld szín jelenti a jó kapcsolatot, a piros a rosszat, a sárga a semleges, átlagos:

A főmenü

A párválasztás után jutunk a főmenübe, ahol négy lehetőség vár ránk:

1. **Tutorial:** az oktatópálya. Jószerint felesleges, sokat nem ér. A pálya véget ér, amint kicsomagoltad a dobozokat, innentől kezdve átmegy a sztorimódba, bár erre semmi más jel nem utal...
2. **Standard Game:** olyan, mint a szabadjáték, azzal a különbséggel, hogy néha kötelező beszélgetések jönnek elő, és ezekben feladatokat kapsz. Az egyik ilyen, hogy a fiúnak le kell vinni a szemetet, mire a csaj meztelenül nekiáll porszívózni, a másik, hogy romantikus vacsorát kell prezentálni az úrnak - azaz neki kell főznie, az asztalra kell egy gyertyát állítani, és közösen, egymással szemben ülve elkölteni a kaját. Ennek a módnak célja van: a házasságkötés. Ehhez előbb a Barátság, Romantika és Érzékiség kapcsolati értéket tízes szintre kell emelni, ekkor a Romance akciók között megjelenik a „Propose Marriage", a két „igen" után jön egy grafika, és elérhetővé válik a víkendház (klikk a lépcsőn!), itt el kell töltened egy teljes (mézes)hetet, ezután a főmenüben választhatóvá válik a villamód. (A víkendházból vissza a lakásba a kertben álló lépcsőn klikkelve juthatsz).
3. **Free Game / Loft:** A szabadjáték, kapsz egy üres lakást, és tiéd a pálya. Ebben a módban nem lehet házasságot kötni!
4. **Free Game / Villa:** Nagyobb tér, klassz bútorok, némi fényűzés, csak harcedzett házaspároknak!

Bármelyik módot is választod, a lényeg ugyanaz: elégítsd ki embereid szükségleteit, és ápold megfelelően kettejük kapcsolatát. Lássuk a teendőket és tudnivalókat, a kezelőpanel bal oldalán elérhető sorrendben, fentről lefelé.

A szükségletek

Rutinos Sims-eseknek nem lesz nagy meghökkenés a dolog, nyolc tolóka van, ideális állapot, ha minden kijelző a jobb oldalon áll. Fentről lefelé és balról jobbra:

- **Éhség:** Enni kell, hűtőből vagy pizzát rendelni telefonon. Tippek:
  - csak két szék legyen, egymással szemben, ugyanis csak így fog beszélgetni egymással a két ember, és emelkedik a kapcsolati érték is
  - óva intek mindenkit, hogy ha a karakter kezében tálca van, törölje az akciót, mert a földre tett holmi nem tűnik el, és embereid nem férnek hozzá a berendezési tárgyakhoz tőle!
  - a főzött étel csökkenti legjobban az éhséget, a legfrissebb patch felrakása után a snack negatív hatást fejt ki a 'test' értéken!
- **Komfort:** Lassan változik, a 'Környezet' és a 'Test' hat rá.
- **Test:** Fontos, hogy azt tedd, amit a tolókában lévő ikon jelez (kézmosás, fogmosás, vécé). Ha a vécé ikon megjelenik, akkor is áldozz a porcelánistennek, ha amúgy az érték zöldben van.
- **Energia:** egyszerű, fekügy le az ágyba, vagy hunyj egyet a szófán.
- **Móka:** Szórakozni kell. Nekem leginkább a társasjáték jött be, ezt a könyvszekrényben találod, és növeli a kapcsolati értéket is. A tévénézésnél figyelj arra, hogy olyan műsort válassz, amely az adott embernek tetszik, a megfelelő csatorna neve mellett ilyenkor megjelenik egy mókaikon.
- **Kapcsolat:** beszélgetés, romantikus dolgok, és egymással szemben étkezés növeli.
- **Érzékiség:** minden erotikus akció növeli, legjobb persze a szex, és ennek minden formája.
- **Környezet:** Rendszeresen kell takarítanod (porszívózás, étkezőasztal lepucolása, vécétisztítás stb.). Legyen jól berendezett, és világos a lakás. Sok növény jó, locsolni nem kell őket!

A kapcsolatok

Ebben a játékban a legfontosabb dolog, hiszen itt minden arról szól, hogy összehozd a két embert. Fentről lefelé a következőket találjuk: Barátság, Romantika, Érzékiség, Móka, Harag. Minden értéket tízes szintre emelhetsz, sőt a játék megnyeréséhez ez kötelező is, kivéve az utolsó pontot, ezt a minimumon kell tartani, az adott érték a hozzá kapcsolódó akcióval növelhető.

Az érzékiség igen fontos, és érdemes minél előbb feltornázni. 6-os szint után már nem szégyenlősködnek egymás előtt embereid, közösen használhatják a fürdőszobát (érdemes két zuhanyt beállítani), meztelenül flangálhatnak a lakásban, és dupla ágyban alhatnak (figyelj oda, hogy legyen elég hely az ágy mellett, különben nem tud bemászni Simed a helyére!). A közös, erotikus ágyba bújáshoz (Snuggling) is 6-os szint kell, ezután 7-es szinttől választható a petting, 8-astól pedig a szex.

	Ron	DJ Morten	Kyle	Enrique	Eddie	Bod	Lizzie
Parish							
Nicci							
Rachel							
Amanda							
Eden							
James							

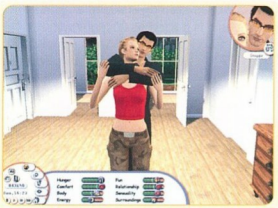
Az értékeket gyorsabban növelheted, ha embereid megfelelő tulajdonságai is magasak, ezért térjünk rá most ezekre (a személyiség panelt most kihagyjuk, hiszen ezt a karaktereknél már megtárgyaltuk).

Tulajdonságok - egy kis RPG

Embereid a mindennapi lét során tapasztalati pontokat szednek össze (ilyenkor megjelenik fejük felett egy izzó), melyeket elköthetsz nyolc tulajdonság fejlesztésére. Ezeket három csoportra oszthatjuk: 1 - munka, 2 - házimunka, 3 - kapcsolat. Lássuk fentről lefelé, balról jobbra őket, a most megadott csoportbeosztással: Karrier (1), Takarítás (2), Főzés (2), Flörtölés (3), Humor (3), Javítás (2), Romantika (3), Lógás (1).

És most kicsit bővebben, csoportonként. A Karrier értelemszerűen embereid előrehaladását jelenti a ranglétrán. Minél képzettebb valaki, annál többet melózik, viszont több pénzért. Íme mindez részletesen, szint, munkaidő és kereset felosztásban:

1. szint: 9:00 - 15:00; 175
2. szint: 9:00 - 15:15; 275
3. szint: 8:45 - 15:45; 475
4. szint: 8:45 - 16:30; 775
5. szint: 8:00 - 16:30; 1225
6. szint: 7:30 - 16:45; 1525



Fontos: a patch felrakása után a keresetek változnak!

A Lógás ezeken javít picit, azaz a „munka hatékonyságát" növeli. Első szinten egy órával később mehetsz dolgozni, másodikon ugyanez, plusz egy órával előbb is jössz haza. Azt is fontos megjegyezni, hogy a Simstől eltérően semmiféle következménye nincs, ha nem mész melózni, itt a munka csak a pénzkeresethez szükséges.

A második csoport a házimunka, ez elég egyértelmű. A Takarításra pakolva a pontokat hamarabb végzel a porszívózással és egyéb pucolásokkal. A Javítás a reparálások idejét csökkenti, ami szintén hasznos, hiszen ez és az előző tevékenység kötelező, és ideiglenesen elválasztja embereidet egymástól. A Főzés pontjaitól rövidül az étel elkészítésének ideje, és a kaja jobban csökkenti az éhséget, ami szintén nem elhanyagolható.

Végül a legfontosabb harmadik csoport, a kapcsolatok. Érdemes ezeket minél előbb magas szintre tornázni, hiszen ezzel gyorsabban tudsz szintet lépni a kapcsolati értékekben. A Humor főleg a barátsághoz kell, a többi a közelebbi kapcsolatokhoz.

Lássuk, mennyi pontot költhetünk ezekre, kiinduló szint + rádobható pontok: Karrier: 1 + 5; Takarítás: 1+3; Főzés: 1+2; Flört: 0+3; Humor: 0+3; Javítás: 1+3; Romantika: 0+3; Lógás: 0+2

Ez azt jelenti, hogy még 24 ponttal növelhetjük embereink tulajdonságait, viszont a játék folyamán csak 19 pontot lehet összekaparni, azaz 5 ponttal rövidebb vagy. Én ezért a lógást nem szoktam fejleszteni (inkább nem megyek melózni), a másik hármat pedig a házimunkában spórolom meg, súlyozva, azaz a szakácsnak maximumot a főzésre, a „mesterembernek" a javításra, a többit elosztva. A romantika attribútumait viszont növeld a maximumra!

Ikonok

A napi élet során felbukkannak a karakterek feje felett jópofa kis ikonok, melyek jelentésével nem árt tisztába lenni, úgyhogy lássuk ezeket:

Embered nem tud eljutni az akció helyszínére, mert valami blokkolja a mozgását (pl. a másik emberke áll az ajtóban, amikor vécére küldöd, de ez jelenik meg akkor is, ha az ágy túl közel van a falhoz, és ő nem tud bemászni).

Emberednek nem tetszik a másik fél részvétele a közös életben. Például, ha a csaj takarít állandóan, előbb-utóbb megjelenik ez az ábra. Ha azonnal nem intézkedsz, a Harag értéke növekszik, ezért a másik féllel azonnal indíts pár „Tease" interakciót (a Fun alatt találod), és nyalasd fel vele a lakást alaposan!

Karaktered szégyelli magát. Két tipikus eset: ha beküldöd a fürdőbe úgy, hogy más is van ott, illetve ha meztelenül vagy törölközőben jelensz meg a másik előtt. Hogy ezt elkerüld, emeld 6-os szint fölé a pár Érzékiség értékét!

Az ember nem tudja végrehajtani az akciót, mert a tárgy, amellyel dolga lenne, épp foglalt. Tipikusan akkor jelenik meg, ha egyszerre küldöd őket vécére vagy enni (a partnere épp veszi ki a kaját a hűtőből, és ő már nem fér oda). Sajnos az AI hiányzik a játékból, a karakter nem vár a sorára, az akció eltűnik, ezért ilyenkor, amint az akadály elhárul, ismét ki kell adnod a parancsot.

Akkor jelenik meg, ha olyan parancsot adsz ki emberednek, amelyhez nincs hangulata, kedve. Ilyenkor gyorsan ellenőrizd a szükségleteit, mert valamiben erős hiányt szenved!

Két eset: vagy emberednek sürgősen fürdőre van szüksége, mert bűzlik, mint a hónapos munkászokni (ilyenkor az ikon a partner feje felett is megjelenhet, jelezve nemtetszését), vagy a lakás vesztette el tavaszi rét jellegét (leginkább a vécé koszossága és a rohadó szemét a két kiváltó ok).

Nincs hová leülni (kaja, tévénézés, ilyenek), vagy messze van az ülőhely.

Berendezés

Erről sok szót nem ejtek, hiszen egyértelmű, pár apróság, tipp jelleggel:

- A tárgyakat a bal gomb nyomva tartásával és az egér mozgatásával tudod forgatni.
- Visszavonás (undo) funkció csak az 1.2-es patch installálása után van.
- Meglehetősen logikátlan a tárgyak csoportosítása, úgyhogy a játék elején tölts el ezzel egy kis időt, hogy megtalálj minden szükséges holmit (pl. a porszívó).

Zárszó

A rendelkezésemre álló hely ennyire volt elég, de ez alapján talán már ki tudtok majd igazodni a játékban.

A patch felrakása kötelező - ám úgy tűnik, ez csak a német verzióhoz létezik egyelőre, az európaihoz nem, ez valószínűleg csak az amerikai kiadás után lesz elérhető, valamikor nyár végén. Amúgy is rendkívül zavaros a támogatás/kiadás fele a játéknak, de ez már egy másik történet...

}{redenc

SEGÉLYVONAL

ÍRJ NEKÜNK: 1325 Bp. Pf.: 214 vagy segelyvonal@cdgames.hu
LEVELEZÉS CÍME: cdgames@cdgames.hu

MANHUNT

Sziasztok, Láz vagyok.
A Manhunt-ban akadtam el, a DOING TIME résznél, nem tudom,hogy lehetne véresen+brutálisan leosztani az arcokat a kalapáccsal. Ha esetleg valaki tud, segítsen, vagy egy végigjátszás link is segítene, hogy honnan tudom leszedni. Illetve a Syberia 2-höz kellene magyarosítás, ha van már egyáltalán, vagy szintén link, hogy hol. Fáradozásotokat előre is köszönöm,

Tisztelettel:

Eke László

Szia Láz!

Az alábbi megoldást testvérlapunk, a PlayZone 2004/2-es számából másoltam ki, ahol a PC-s verzióra is alkalmazható teljes megoldás található:

Doing Time - 15 perces időlimit

Az előbbiekben már beleszokhattál a fegyveres csatározásokba - most erről igyekszik leszoktatni Starkweather, mert külön rendelésre különböző fokú kivégzéseket kell végrehajtanod. Egy kis dekódolás a kívánságlistáról: a „violent" a kettesszámú kivégzést takarja maga mögött (azaz, amikor sárga színű a kedves célpont feje körülötti háromszögek triója), míg a gruesome a piros, vagyis legerőszakosabb kivégzési formát rejti majd maga mögött.A kalapácsig eljutni a börtönblokkokban lesz a legkisebb gondod ezen a pályán - az igazi kihívás csak ezután jön. Az első rendezői utasításban szereplő két kivégzést (egy sárgát, és egy pirost) végrehajtva megjelenik a következő ellenfél - akitől a baseballütőjét kell eltulajdonítanod. Ezzel szintén egy kettes, és hármas szintű kivégzést kell bemutatnod a rendezőúrnak, majd a folyosó végi cella ajtóhoz érve kimenteni az állásod a videokazettánál. A lerohanó deszantosokat vágd kupán a baseballütővel, majd fellopózva a lépcső árnyékában, tedd hűvösre az emelten posztoló állatokat. Ebben segítségedre lesz a folytonos fedezékkeresés, a maguk árnyékos részeivel. A félkört megtéve tulajdonképpen nincs is más dolgod, mint a túlsó részen lefutni a lépcsőn, és átszaladni a következő pályára. Ha esetleg energiaproblémáid lennének, lent az alsó részen, és a fenti cellák egyikében is találhatsz elszórva belőlük.

Bagó Péter

MAFIA

Szevasztok!

Szóval a Maffia c. játékhoz kellene segítség. Egy kikötőben akadtam el, - *Hahh, visszatérő probléma!* - **és miután kinyírtam mindenkit, nem tudom mit kell csinálni. Gondolom a gőzmozdonyt kéne elindítani,** - *negatív* - **de semmit nem tudok kezdeni vele. Arra már egyedül rájöttem, hogy a váltókat lehet kapcsolgatni,** - *bingó* - **de mást nem tudok... Légyszi segítsetek! Előre is kössz!**

Amúgy a SZŐKE barátnőmnek kell, csak nem mer írni. :-))))

köszike

Szia!
Ha a váltókat már megfelelően beállítottad (csak a másodikat kell), akkor észre kell venned, hogy a gőzmozdonytól nem vezet sín ahhoz a kapuhoz, ahol Sergio öcskös kocsija parkol. Viszont a váltós sínpár végén van két tartálykocsi, feltehetően erősen gyúlékony anyaggal. Valamint ha közelről megvizsgálod ezek kerekeit, láthatod hogy ki vannak ékelve...

Nos? Megmondjam? Na jó, ha akciózol az éken (amikor a felkiáltójel megjelenik), a kocsi elindul a fent említett ajtó felé. Ha elvégezte a dolgát, irány befelé, mozi, majd egy kis akció.

Amúgy meg nem szégyen néha (szellemi) szőkének lenni. A Mafiazók 90 %-a itt tölt el legtöbb időt keresgéléssel a kihalt/kipusztított pályán (magamat is beleértve).Egyébként szerintem le lehetne zárni már a Mafiás Helpet, főleg ezt a bizonyos kérdést, mert - bár tudom, hogy egy újszülöttnek minden vicc új, és amúgy szeretem is a játékot - speciel a témából létezik egy egész jól sikerült teljes leírás](redenc tollából, amely a 2003/03-as szám mellékletében jelent meg, és valószínűleg még kapható is a szerkesztőségben.

bídzsí

Szia

A mozdonyt felejtsd el:) A kocsi kereke alól lődd ki az éket, és ha jól állítottad a váltókat, nekigurul az ajtónak, amin be kell menned, vagyis betöri az ajtót, és szabad az út...

Üdv:

Clemi

WINDOWS

Először is kellemes Húsvéti ünnepeket!

Másodszor lenne 1 kérdésem: ugyebár minden játéknál +van, hogy milyen Window-zal fut. Lehet ezen változtatni (1 játék nem fut Xp-n, és nekem az van), például valamilyen programmal?

Jocler

Szia Jocler!

Hát az átfutási idő miatt kissé megkésve bár, de azért Boldog Nyulat Neked is. (Mire ez megjelenik, már a Pünkösdön is túl vagyunk.)

Alapállapotban az XP leginkább a W2K-val kompatibilis, mivel arra épül. (Ez fordítva nem minden esetben igaz, ezt hívják lefelé kompatibilitásnak.) Viszont általában jól (néha nem annyira) képes emulálni a korábbi Windowsokat is. Ezt úgy tudod elérni, hogy az adott program ikonján jobb gombbal kattintva kiválasztod a tulajdonságok pontot, majd a beállítási ablakban, a kompatibilitás fülnél kipipálod a 'Futtatás a következő kompatibilitási módban:' jelölőnégyzetet. Ez alatt ekkor kiválaszthatod, hogy a korábbi MS rendszerek közül melyikben induljon a program. Mivel az utóbbi 10 évben a játékokat Win98-ra írták (és ott is tesztelték), célszerű ezt választani.

Ezen kívül még elképzelhető, hogy driver vagy DirectX problémák miatt nem fut jól, vagy egyáltalán egy program, de a Te esetedben szerintem inkább a fentebbi probléma áll fent.

Bídzsí

LOTR

Sziasztok!
Elakadtam a Lord of the rings: Return of the king játékban.
1.: hogyan lehet Sam-el egy trollt megölni? valahogy már sikerült de nem tudom hogy.
2.:Gandalfal azon a pályán ahol ostromolják a falat. Na ott mit kell tenni?
3.: Én hard-on nyomom a játékot és azon a pályán ahol Aragornal le kell szedni a sárkányt meg a mumakileket (mamutok) nem birom sehogy megcsinálni. Easy-n elsőre ment! Valami taktikát nem tudtok véletlenül? A válaszotokat lehetőleg E-mailban küldjétek el.

Köszi! Wolf

1. Egy trollt úgy általában, vagy az osgiliathi ostrom végén szereplő böhömre gondolsz? Ha az utóbbira, én ezt javaslom: állj elé, de úgy, hogy ne érjen el, és folyamatosan hátrálva vagy el-elfutva csalogasd magad után. Amikor a csatorna elejére érsz, már nem követ tovább, hanem megfordul, és akkor lehet ütni hátulról rendesen.
2. Harcolni, harcolni, harcolni. A lényeg az, hogy a létrákat a faltól ellökdösve, a tornyokban lévő katapultokkal az orkok ostromgépeit kilőve, és aprítva az ellent, ahol éred, meg kell akadályozni, hogy az orkok elfoglalják a falat. A minitérkép használata ebben a harcban nagyon hasznos, mert a villogó piros pöttyök jelzik, hol törnek be az orkok. (Az ostrom különböző helyszínei közötti rohangálás a feladat legnehezebb része szerintem.)Ha elég ideig kitartasz, és nem tudnak betörni az orkok, megnyered a küldetést.
3. Erre sajnos nincs tippem, csak csodállak a hard fokozatért. (Az Armed and Dangerous című játék „Maradj életben 5 percig!" című küldetéséhez azt a „tippet" adta: próbálj meg nem meghalni. Bocsi.)

Tarcsa Z.

AVSP 2

Sziasztok!
Kellenének kódok az ALIEN VS. PREDATOR II.-höz, ha vannak. köszi!
A másik hatalmas gondunk, hogy a THE LORD OF THE RINGS : THE FELLOWSHIP OF THE RING című játékban, amikor a nagy fa elkapja PIPINT és TRUFÁT, nem tudjuk mit kell csinálni. Kódok is jól jönnének hozzá, ha vannak.
Előre is kösz a segítséget!
Eszter, Gina, Viktor

Aliens Versus Predator 2 Single-player kódok:
Játék közben nyomj Enter-t, majd írd be a megfelelő cheat-et és érvényesítsd Enterrel.
Összes fegyver és lőszer: *<cheat> mpshuckit*
Max páncélzat: *<cheat> mpsmithy*
Max lőszer: *<cheat> mpkohler*
God mód: *<cheat> mpcanthurtme*
Pálya választás: *<cheat> mpxfiles*
Végtelen lőszer: *<cheat> mpbunker*

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS

Játék közben nyomjuk le az entert, majd adjuk be az alábbi kódokat:

cheat reveal 1: Pálya felfedése
cheat nuke: Nuke eldobása
cheat bird: Wild Bird eldobása
cheat finish: Építkezés befejezése
cheat die: Az összes kiválasztott csapat megölése
cheat age: Show
cheat sandbox: Összes játékos megmutatása
cheat safe: Capital
cheat achieve: ???
cheat ally [who]: Szövetségesek a nemzetnek
cheat peace [who]: Béke a nemzetnek
cheat war [who]: Háború
cheat defeat [who]: Vereség
cheat victory [who]: Győzelem
cheat age [age] [who]: Kor váltás

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem az alábbi előfizetést, illetve extra kiadványt:

☐ THE SIMS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ SETTLERS IV WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ JÁTÉKKÉSZÍTÉS **899 Ft/db** (1 CD)
☐ JÁTÉKMAGYARÍTÁSOK **899 Ft/db** (1 CD) - **FRISSÍTETT!**	☐ UNREAL T. WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)	☐ C&C GENERALS WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ HALF-LIFE WORLD **1799 Ft/db** (2 CD)
☐ WARCRAFT 3 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ GTA3: VICE CITY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ BF 1942 WORLD **899 Ft/db** (1 CD)	☐ CALL OF DUTY WORLD **899 Ft/db** (1 CD)
☐ MOHAA WORLD **899 Ft/db** (1 CD)		☐ 1 éves CD GAMES előfizetés (6 szám) **5975 Ft**	☐ 1/2 éves CD GAMES előfizetés (3 szám) **3190 Ft**

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvéttellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

Rendelhető végigjátszások

001	Age of Empires II: The Conq.	PC	300 Ft	033	Enclave [2 részben]	PC	500 Ft	065	Myst 3 Exile	PC, PS2 XB	300 Ft	097	Silent Hill 3	PC, PS2	500 Ft
002	Age of Mythology [2 részben]	PC	500 Ft	034	Enter the Matrix	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	066	Myth 3	PC	400 Ft	098	Sim City 4	PC	500 Ft
003	Alien vs Predator 2	PC	400 Ft	035	Evil Island	PC	300 Ft	067	Neverwinter Nights [2 részben]	PC	500 Ft	099	Sim City: Rush Hour	PC	500 Ft
004	Alien vs Predator 2: Primal Hunt	PC	400 Ft	036	Fallout Tactics	PC	300 Ft	068	Neverwinter Nights: SoU	PC	500 Ft	100	Simon the Sorcerer	PC	400 Ft
005	Alone in the Dark 4	PC	300 Ft	037	Freedom Fighters	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	069	NFS2: Hot Pursuit	PC, PS2 XB,GC	500 Ft	101	Soldier of Fortune II	PC, XB	400 Ft
006	America	PC	300 Ft	038	Freedom Force [2 részben]	PC	500 Ft	070	No One Lives Forever	PC, PS2	300 Ft	102	Soul Reaver 2	PC, PS2	400 Ft
007	American McGee's Alice	PC	300 Ft	039	Giants: Citizen Kabuto	PC	300 Ft	071	No One Lives Forever 2	PC	500 Ft	103	Splinter Cell	PC, PS2 XB, GC	500 Ft
008	Anachronox	PC	300 Ft	040	GP3 addon	PC	300 Ft	072	Oni	PC	300 Ft	104	Star Trek Elite Force 2	PC	500 Ft
009	Arcanum	PC	300 Ft	041	Grand Theft Auto III	PC, PS2 XB	500 Ft	073	Operation Flashpoint	PC	300 Ft	105	Stupid Invadres	PC	300 Ft
010	Art of Magic	PC	300 Ft	042	Grandia 2	PC	400 Ft	074	Operation FP:Resistance	PC	400 Ft	106	Summoner	PC	300 Ft
011	Arx Fatalis	PC	500 Ft	043	GTA3: Vice City	PC, PS2 XB	500 Ft	075	Original War	PC	300 Ft	107	SWGB: Clone Camp. [2 részben]	PC	500 Ft
012	Atalantis 3	PC	400 Ft	044	Half-Life: Blue Shift	PC	300 Ft	076	Pirates of the Caribbean	PC, PS2 XB	500 Ft	108	Syberia	PC, PS2 XB	400 Ft
013	Battle Isle: The Andosia War	PC	300 Ft	045	Halo	PC, XB	500 Ft	077	Platoon	PC	500 Ft	109	Technomage	PC	300 Ft
014	Battle Realms	PC	400 Ft	046	Harry Potter	PC, PS2 XB, GC	400 Ft	078	Pokoli Szomszédok	PC	500 Ft	110	The Elder Scrolls 3: Morrowind	PC, XB	400 Ft
015	Blitzkrieg	PC	500 Ft	047	Heroes Cronicles	PC	300 Ft	079	Post Mortem	PC	500 Ft	111	The Great Escape	PC, XB	500 Ft
016	Blood Omen 2	PC	400 Ft	048	Heroes of Might and Magic 4	PC	400 Ft	080	Praetorians	PC	500 Ft	112	The Road to El Dorado	PC	300 Ft
017	Bloodrayne	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	049	Homeworld 2	PC	500 Ft	081	Prince of Persia: SoT tippek	PC, PS2 XB, GC	300 Ft	113	The Thing	PC, PS2 XB	400 Ft
018	C&C Generals: ZH	PC	500 Ft	050	Hostile Waters	PC	300 Ft	082	Prisoner of War	PC	400 Ft	114	The Ward	PC	300 Ft
019	C&C Renegade	PC	400 Ft	051	Icewind Dale 2 [2 részben]	PC	500 Ft	083	Red Alert 2	PC	300 Ft	115	Throne of Darkness	PC	400 Ft
020	C&C: Generals	PC	500 Ft	052	IGI2: Covet Strike	PC	500 Ft	084	Red Faction 2	PC	500 Ft	116	Tomb Raider Angel of Darkness	PC, PS2	500 Ft
021	C&C: Yuri's Revenge	PC	400 Ft	053	Impossible Creatures	PC	500 Ft	085	Republic: The Revolution	PC	500 Ft	117	Tony Though	PC	500 Ft
022	Clive Barker's Undying	PC	300 Ft	054	Indiana Jones [2 részben]	PC, PS2 XB	500 Ft	086	Return to Castle Wolfenstein	PC	400 Ft	118	Unreal II	PC	500 Ft
023	Commandos 2	PC	300 Ft	055	Jedi Outcast 2	PC, XB	400 Ft	087	Rise of Nation	PC	500 Ft	119	Vietcong	PC	500 Ft
024	Commandos 3 tippek	PC	300 Ft	056	Lord of the Rings	PC, PS2 XB, GC	500 Ft	088	Robin Hood	PC	500 Ft	120	Warcraft III	PC	400 Ft
025	Conquest of the Underworld	PC	300 Ft	057	Mafia	PC, PS2 XB	500 Ft	089	Runaway: A Road Adventure	PC	500 Ft	121	Warlords Battlecry 2	PC	400 Ft
026	Deadly Dozen	PC	400 Ft	058	Max Payne 2	PC, PS2 XB	500 Ft	090	Rune	PC	300 Ft	122	Warrior Kings	PC	400 Ft
027	Diablo 2: Lords of Destruction	PC	300 Ft	059	MechCommander 2	PC	300 Ft	091	S.W.I.N.E.	PC	400 Ft	123	Wizardry 8	PC	400 Ft
028	Die Hard: Nakatomi Plaza	PC	400 Ft	060	Mechwarrior 4	PC	300 Ft	092	Schizm	PC	400 Ft	124	World War 3	PC	400 Ft
029	Disciples 2	PC	400 Ft	061	Medal of Honor	PC	400 Ft	093	Serious Sam	PC, XB	300 Ft	125	XIII	PC, PS2 XB, GC	500 Ft
030	Dungeon Siege	PC	400 Ft	062	Medieval: Total War	PC	400 Ft	094	Serious Sam	PC	400 Ft	126	Z: Steel Soldiers	PC	300 Ft
031	Emperor: Battle for Dune	PC	300 Ft	063	Metal Gear Solid 2	PC, PS2 XB	500 Ft	095	Serious Sam: The Second Enc.	PC	400 Ft	127	Zanzarah	PC	400 Ft
032	Empire Earth [4 részben]	PC	600 Ft	064	Might & Magic IX [2 részben]	PC	500 Ft	096	Settlers 4	PC	300 Ft				
128	Afrika Korps vs Desert Rats	PC	600 Ft	141	Lords of Everquest tippek	PC	300 Ft	153	Teminator 3: Rise of the mach.	PS2, XB	600 Ft	165	Crash Nitro Cart tippek	PS2, XB	300 Ft
129	Armed and Dangerous	PC, XB	600 Ft	142	Sacred	PC	600 Ft	154	Syberia	PC, PS2 XB	600 Ft	166	Mario & Luigi: Superstar tippek	GBA	300 Ft
130	Beyond Good & Evil	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	143	Spellforce tippek	PC	300 Ft	155	Project Gotham Racing 2 tippek	XB	300 Ft	167	Medal of Honor: Infiltrator tippek	GBA	300 Ft
131	Breed	PC	600 Ft	144	Star Wars: Kotor	PC, XB	600 Ft	156	Worms 3D tippek	PC, PS2 XB, GC	300 Ft	168	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	PC, PS2, XB,GC	600 Ft
132	Chicago 1930	PC	600 Ft	145	The Simpsons: Hit and Run	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	157	Secret Weapons Over Normandy tippek	PC, PS2 XB	300 Ft	169	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	GC	600 Ft
133	Colin McRae Rally 04	PC, PS2 XB	600 Ft	146	Toca Race Driver 2 tippek	PC, XB	300 Ft	158	Final Fantasy X-2	PS2	600 Ft	170	Champions of Norrath	PS2	600 Ft
134	Conan: The Dark Axe	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	147	X2: The Threat tippek	PC	300 Ft	159	Fallout: Brotherhood of Steel	PS2, XB	600 Ft	171	X-Files: Resist or Serve	PS2, XB	600 Ft
135	Deus Ex: Invisible War	PC, PS2 XB	600 Ft	148	Need for Speed: Underground	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	160	Mission Impossible: Operation Surma	PS2, XB GC	600 Ft	172	James Bond 007: Everything or Nothing	PC, PS2, XB,GC	600 Ft
136	Far Cry	PC	600 Ft	149	LoTR: The Return of the King	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	161	Arx Fatalis	XB	600 Ft	173	Forbidden Siren	PS2	600 Ft
137	Gangland	PC	600 Ft	150	Prince of Persia: Sands of Time	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	162	Manhunt	PC, PS2 XB	600 Ft	174	Ninja Gaiden	XB	600 Ft
138	Jack the Ripper	PC	600 Ft	151	True Crime: Streets of LA	PC, PS2 XB, GC	600 Ft	163	Baldur's Gate: Dark Alliance II	PS2, XB GC	600 Ft	175	Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	600 Ft
139	Kill.Switch	PC, PS2 XB	600 Ft	152	Broken Sword: The Sleeping Dragon	PC, PS2 XB	600 Ft	164	The Sims Bustin' Out	PS2, XB GC	600 Ft	176	Metroid: Zero Mission tippek	GBA	300 Ft
140	Legacy of Kain: Defiance	PC, PS2 XB	600 Ft												

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

ÚJ VÉGIGJÁTSZÁSOK:

MEGRENDELŐLAP

	☐ 1999/02 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/03 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/04 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 1999/05 **200 Ft/db** (2 CD + poszter))	☐ 1999/06 **200 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2000/01 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/02 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/03 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/04 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/05 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)	☐ 2000/06 **300 Ft/db** (2 CD + poszter)
☐ 2001/01 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/02 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/03 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/04 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/05 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2001/06 **500 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)
☐ 2002/01 **700 Ft/db** (2 CD + 84o mell.)	☐ 2002/02 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/03 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/04 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/05 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2002/06 **700 Ft/db** (2 CD + 52o újság)
☐ 2003/01 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/02 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/03 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/04 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/05 **900 Ft/db** (2 CD + 52o újság)	☐ 2003/06 **1100 Ft/db** (2 CD + 84o újság)

Név: .....

Cím: .....

☐ Csekket kérek ☐ Utánvétellel egyenlítem ki a megrendelést

Megrendelhető: CD GAMES - 1325 Bp., Pf. 214

Áraink a postaköltséget csak 3000 Ft feletti megrendelés esetén tartalmazzák!

RÉSZLETES INFORMÁCIÓ:

WWW.CDGAMES.HU

ÍGY RENDELJ:

Fenti végigjátszások megrendelhetők az alábbi módon: A postákon kérhető „Belföldi pénzesutalványon" fel kell adni a megfelelő összeget a kiadó címére, az utalvány hátulján lévő közlemény rovatban pedig fel kell tüntetni a megrendelt végigjátszások sorszámát és nevét.

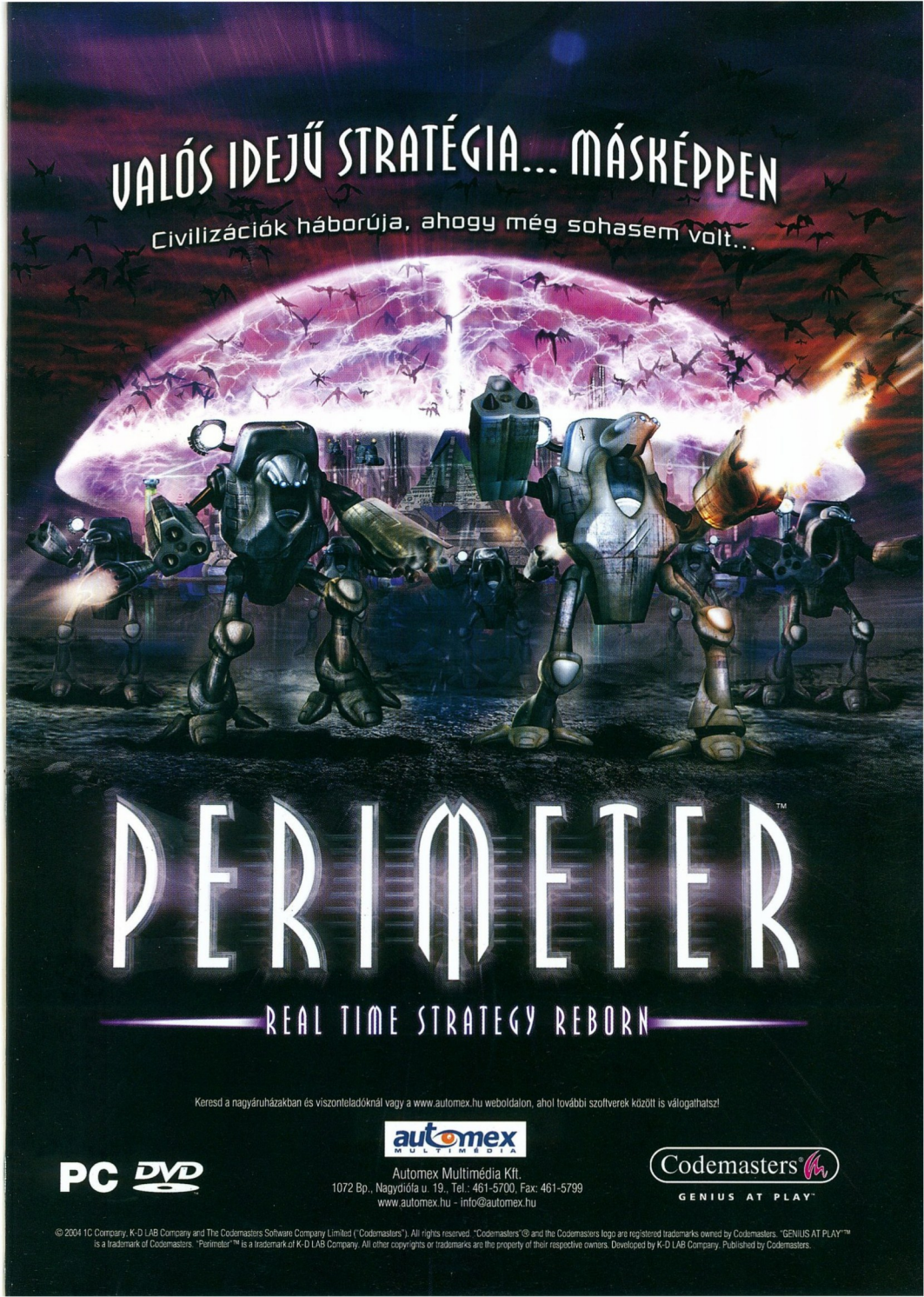
A kiadó a végigjátszásokat nyomtatott formában juttatja el a megrendelőknek a pénzügyi teljesítés után.

A fenti összegek az Áfa-t és a postaköltséget tartalmazzák.

A postautalványokat a következő címre kell küldeni:

CD GAMES
1325 Budapest Pf.: 214

A szolgáltatásról bővebben a **369-2779**-es telefonszámon lehet érdeklődni.


VALÓS IDEJŰ STRATÉGIA... MÁSKÉPPEN
Civilizációk háborúja, ahogy még sohasem volt...
PERIMETER™
REAL TIME STRATEGY REBORN
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
automex MULTIMÉDIA
Automex Multimédia Kft.
1072 Bp., Nagydiófa u. 19., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
www.automex.hu - info@automex.hu
PC DVD
Codemasters
GENIUS AT PLAY
© 2004 1C Company, K-D LAB Company and The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY"™ is a trademark of Codemasters. "Perimeter"™ is a trademark of K-D LAB Company. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by K-D LAB Company. Published by Codemasters.

WWW.ROCKSTARGAMES.COM/MANHUNT

18+
www.pegi.info

PC CD-ROM

© 2003 Rockstar Games, Inc. Max Payne and the Max Payne logo, Rockstar Games and the R* logo are trademarks and/or registered trademarks of Take Two Interactive Software. Remedy and the Remedy logo are trademarks of Remedy Entertainment, Ltd. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved.
Magyarországon forgalomba hozza a GENEGA Hungary Kft. Minden jog fenntartva.